

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, sonstigen Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer/innen sind verpflichtet, sich an alle anwendbaren Urheberrechtsgesetze zu halten. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation darf kein Teil dieser Unterlagen für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht. Wenn jedoch auf dieses Dokument nur auf elektronischem Wege zugegriffen werden kann, sind Sie hiermit berechtigt, eine (1) Kopie auszudrucken.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

© & ® 1997-1998 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, MS, Age of Empires, Age of Empires Expansion: Der Aufstieg Roms, DirectDraw, DirectPlay, DirectSound, DirectX, Windows, Windows NT und das Windows-Logo sind entweder eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern.

Entwickelt von Ensemble Studios Corp. Für Microsoft Corporation.

Genie engine technology © Copyright 1995, 1996, 1997, 1998 by Ensemble Studios Corp. Alle Rechte vorbehalten.

Die Kultur-Landkarten wurden auf der Grundlage der Microsoft Encarta Virtual Globe 1995-1997, © & ® Microsoft Corporation, erstellt.

Alle Rechte für Age of Empires-Expansion vorbehalten.

Erich Lessing/Art Resource, NY: *Leonidas at Thermopylae* by Jacques Louis-David, 1815.

Weitere in diesem Dokument aufgeführte Produkt- und Firmennamen können geschützte Marken ihrer jeweiligen Inhaber sein.

0998 Artikelnr. X00-17667 DE

Microsoft Software Service

Support Online: Der Microsoft Software Service bietet im Internet umfangreiche Antworten auf Ihre Fragen: <http://www.eu.microsoft.com/germany/support/>

Kostenfreier telefonischer Support: Werktags von 8.30 bis 12.30 Uhr und von 13.00 bis 17.00 Uhr ist der kostenfreie Standard Support unter folgenden Rufnummern erreichbar:

Deutschland: (0180) 567-2255

Österreich: (01) 50222-2255

Schweiz: (0848) 80 22 55

Zeiten und Verfügbarkeit des Standard Supports unterliegen den aktuellen Bedingungen der Microsoft-Niederlassung für Ihr Land und können von Zeit zu Zeit geändert werden.

Technischer Support: Informationen zu weiteren professionellen Supportangeboten erhalten Sie unter folgenden Rufnummern:

Deutschland: (0180) 567-2330

Österreich: (01) 50222-2330

Schweiz: (0848) 80 23 30

A black and white illustration of Roman legionaries marching. They are wearing helmets with crests, tunics, and arm guards. Some carry spears and shields. The background shows a forest of tall, thin trees.

AGE *of* EMPIRES

DER AUFSTIEG ROMS
E X P A N S I O N

Inhalt

KAPITEL 1: SPIELVERLAUF	2
KAPITEL 2: EINHEITEN	4
KAPITEL 3: TECHNOLOGIEN	7
KAPITEL 4: KULTUREN	9
ANHANG	14

KAPITEL 1 Spielverlauf

Neue Spielmöglichkeiten

Age of Empires-Expansion hat folgende neue Spielmöglichkeiten:

- Vier neue Kulturen: Karthager, Mazedonier, Palmyrer und Römer. Weitere Informationen über Kampagnen finden Sie in Kapitel 4.
- Fünf neue Einheiten: Gepanzerter Elefant, Kamelreiter, Feuergaleere, Sensenstreitwagen und Schleuderer. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 2.
- Vier neue Technologien: Logistik, Märtyrertum, Medizin und Turmschild. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 3.
- Vier neue Kampagnen.
- Die neue Möglichkeit, Einheiten mehrfach zu produzieren. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 2.
- Die neuen gigantischen Karten.
- Neue Kartentypen: Kontinent, Mittelmeer, Hügelandschaft und Meerenge.
- Doppelklicken auf eine Einheit gruppiert alle Einheiten dieses Typs auf dem Bildschirm.
- Neue Möglichkeit der Zufallsauswahl Ihrer Kultur, die Sie dann bis zu Spielbeginn noch nicht kennen.
- Sie können die Spieleinstellungen (Kartentyp, Kartengröße usw.) während des Spiels sichtbar machen, indem Sie in der Menüleiste auf Menü und dann auf Szenario-Anweisungen klicken.
- Wenn Sie ein akustisches Signal hören (so wie eine Warnung zum Angriff), können Sie die POS1-Taste drücken oder einen Klick auf die mittlere Maustaste ausführen und gelangen so zum Unruheherd. Das mehrfache Drücken der Taste zeigt Ihnen die Unruheherde der letzten fünf Signale.

ÄNDERUNGEN IM EXPANSION-PACK

Age of Empires-Expansion enthält folgende Änderungen, die in Age of Empires 1.0, 1.0A oder 1.0B noch nicht vorhanden sind.

- Steinwerfer, Katapulte und Schwere Katapulte erhalten nun eine begrenzte voraussehbare Trefferquote. Alle langsamen und einige mittelschnelle Einheiten werden getroffen, schnelle Einheiten werden nicht getroffen.
- Die Schwächen des persischen Volkes (landwirtschaftliche Mängel) sind aufgehoben.
- Einige der Zufallskarten enthalten Felsenklippen.
- Verbündete Dorfzentren sind zu Beginn eines Teamspiels sichtbar.
- Der Bevölkerungsindikator und die Spielzeit erscheinen oben auf dem Bildschirm, wenn Sie die Taste F11 drücken.
- Die Tastenbelegung für den Schwertkämpfer ist jetzt Z.
- Die Tastenbelegung für den Späher ist jetzt T.
- Wenn Sie vor Spielbeginn die Auswahl "Vollständiger Technologiebaum" treffen, können Sie keine Feuertürme bauen.
- Bei Spielen im Mehrspieler-Modus können Sie jetzt während des Spiels das Bevölkerungslimit in den Spieleinstellungen ändern.
- Chat wird bei einem Teamspiel im Mehrspieler-Modus automatisch auf Verbündete gesetzt.

Achtung: Age of Empires-Expansion beinhaltet die Online-Hilfe von Age of Empires 1.0. Sie wurde nicht mit den neuen Spielmöglichkeiten und Änderungen von Age of Empires-Expansion aktualisiert. Vollständige Informationen über Age of Empires-Expansion finden Sie in diesem Handbuch.

Installation

Um Age of Empires-Expansion zu installieren, müssen Sie bereits Age of Empires 1.0, 1.0A, oder 1.0B installiert haben. Wenn Sie Age of Empires-Expansion installieren, wird Ihre Version von Age of Empires automatisch zu Version 1.0B aktualisiert.

So installieren (oder deinstallieren) Sie Age of Empires-Expansion

- Legen Sie die Age of Empires-Expansion-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Beginnt das Setup nicht automatisch, dann lesen Sie bitte die Informationen zur Fehlerbehebung in der Info-Datei auf der Age of Empires-Expansion-CD.

Starten

Sie müssen eine Age of Empires-Expansion-CD oder eine Age of Empires-CD in Ihr Laufwerk eingelegt haben, um im Einzelspieler-Modus zu spielen oder um den Szenario-Editor zu verwenden. Beide Versionen des Spiels laufen mit jeder der beiden CDs. Haben Sie keine CD zur Verfügung, können Sie nur im Mehrspieler-Modus spielen.

Für ein Spiel im Mehrspieler-Modus muss die CD in folgender Anzahl vorhanden sein: 2-3 Spieler (1 CD); 4-6 Spieler (2 CDs); 7-8 Spieler (3 CDs). Sie können Spiele im Mehrspieler-Modus nur dann miteinander verknüpfen, wenn alle die gleiche Age of Empires-Version verwenden. Spielen Sie z.B. mit Age of Empires-Expansion, dann erscheinen nur Expansion-Spiele in der Spielliste des Mehrspieler-Modus.

So starten Sie Age of Empires-Expansion

- Legen Sie die Age of Empires-Expansion-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein und klicken Sie auf Age of Empires starten. Falls sich die Age of Empires-Expansion-CD bereits im Laufwerk befindet, klicken Sie auf Start, zeigen Sie auf Programme, zeigen Sie auf Microsoft Games, zeigen Sie auf Age of Empires-Expansion und klicken Sie dann auf Age of Empires-Expansion.

Kapitel 2

Einheiten

Age of Empires-Expansion beinhaltet fünf neue Einheiten sowie die Möglichkeit, Einheiten mehrfach zu produzieren. Angaben zu Kosten und anderen Eigenschaften finden Sie in der Tabelle "Eigenschaften der Einheiten" im Anhang. Informationen darüber, welche Kultur welche Einheiten erschaffen kann, finden Sie in den Technologiebäumen im Anhang.

Einheiten mehrfach produzieren

Sie können Einheiten jetzt mehrfach produzieren. Technologien können nicht mehrfach entwickelt werden.

So fügen Sie der Produktionsschleife Einheiten hinzu

- Klicken Sie auf ein Gebäude, klicken Sie dann auf die Schaltfläche der Einheit, die Sie erschaffen wollen. Sie möchten z.B. drei Axtkämpfer auszubilden: Klicken Sie auf Kaserne und dann dreimal auf Axtkämpfer ausbilden.

Die Anzahl der Einheiten in der Produktionsschleife wird auf der Schaltfläche dieser Einheit wiedergegeben; die Kosten für jede Einheit werden sofort von den Ressourcen abgezogen. Sie müssen über die notwendigen Ressourcen verfügen, bevor Sie eine Einheit in die Produktionsschleife eingliedern können.

So entfernen Sie Einheiten aus der Produktionsschleife

- Rechtsklicken Sie auf die Schaltfläche der Einheit. Rechtsklicken Sie einmal auf Axtkämpfer ausbilden, um z.B. einen Axtkämpfer aus der Produktionsschleife zu entfernen. Klicken Sie auf Stopp, um alle Einheiten aus der Produktionsschleife zu entfernen.

Wenn ein Gebäude mehrfach Einheiten produziert, können Sie dort keine anderen Einheiten erschaffen. Wenn Sie z.B. drei Axtkämpfer in der Kaserne produzieren, können Sie dort keine anderen Einheiten produzieren, bis alle drei Axtkämpfer erschaffen wurden (oder Sie stoppen die Produktionsschleife). Der Bevölkerungsindikator (F11) blinkt auf, wenn Sie das Bevölkerungslimit erreicht oder nicht genug Gebäude für weitere Einheiten in der Produktionsschleife haben.

Wenn Ihr Gebäude während der Mehrfachproduktion von Einheiten zerstört oder bekehrt wird, werden die Ressourcen für die Einheiten in der Produktionsschleife Ihrem Vorrat gutgeschrieben (mit Ausnahme der Einheit, die gerade produziert wird).

Gepanzerter elefant



Zeitalter: Eisenzeit

Ausbilden in: Stall

Vorbedingungen: Eisenschild

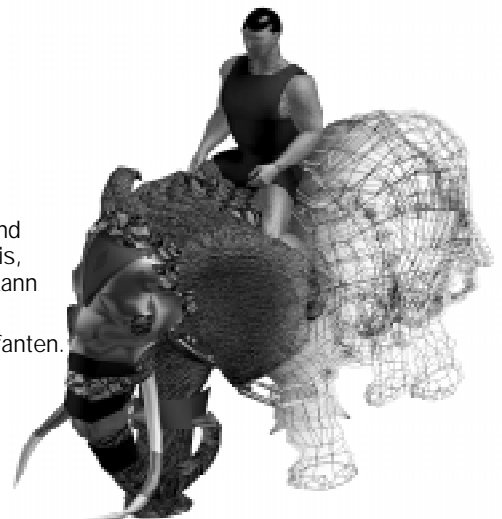
Kosten: 1000 Nahrungseinheiten, 1200 Goldeinheiten

Besonderheit: Erhöhte Zerstörungskraft gegenüber Wällen und Türmen; + 1 Rüstungsklasse gegen Fernwaffen, Balliste, Helepolis, Schaden bei angrenzenden feindlichen Einheiten; Angriffsstärke kann nicht weiterentwickelt werden.

Der gepanzerter Elefant ist eine Weiterentwicklung des Kriegselefanten.

Der gepanzerter Elefant verfügt über erhöhte Zerstörungskraft gegenüber Wällen und Türmen sowie mehr Angriffsstärke, Rüstungsklasse und Durchschlagspanzerung.

Lederrüstung, Schuppenpanzer und Kettenhemd erweitern die Rüstungsklasse.



Heere, die mit Elefanten in die Schlacht zogen, lernten sehr bald, dass verwundete Tiere auch den eigenen Truppen gegenüber gefährlich werden konnten. Eine Lösung bestand darin, die Elefanten mit leichter Rüstung gegen Pfeile und Speere zu schützen. Unverwundete Tiere konnten leichter beherrscht und gegen den Feind geführt werden. Die Kontrolle der Elefanten und ihr Kontakt mit dem Feind war ein kritischer Punkt. Nur erfahrene Krieger konnten einem entschlossenen Angriff durch Elefanten standhalten und sie bekämpfen; alle anderen ergriffen bei Näherkommen der Elefanten die Flucht.

Kamel reiter



Zeitalter: Bronzezeit

Ausbilden in: Stall

Besonderheit: Angriffsstärke-Bonus gegenüber allen Kavallerieeinheiten, berittenen Bogenschützen und Streitwagen.

Der Kamelreiter wird von Wüstenvölkern gegen Kavallerie-Angriffe eingesetzt. Kamelreiter erhalten keinen Angriffsstärke-Bonus gegenüber Infanterie.

Hochadel erhöht die Lebenspunkte. Werkzeugherstellung, Metallverarbeitung und Metallurgie erhöhen die Angriffsstärke. Lederrüstung, Schuppenpanzer und Kettenhemd erhöhen die Rüstungsklasse.

Das Kamel wurde schon sehr früh für militärische Zwecke eingesetzt, im Nahen Osten vielleicht schon vor dem Pferd. Kamele waren sehr gut dafür geeignet, sich schnell durch die Wüste zu bewegen und wurden von kleinen Plündererbanden bevorzugt. Auch wurden sie von Wüstenvölkern wie den Assyrern im Kampf eingesetzt. Die Reiter kämpften mit Speeren und Schwertern. Wie die leichte Kavallerie, konnten auch sie die Verfolgung eines geschlagenen Heeres mit aufnehmen. Im Kampf gegen Kavallerie waren sie ebenfalls nützlich, da die Pferde nicht an den Geruch der Kamele gewöhnt waren und deshalb ihre Nähe mieden.



Feuergaleere



Zeitalter: Eisenzeit

Ausbilden in: Hafen

Vorbedingungen: Kriegsgaleere

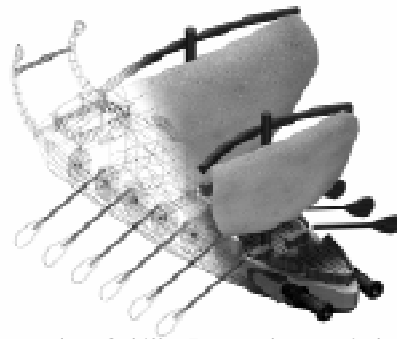
Besonderheit: Schiffe sind Bekehrungen gegenüber doppelt resistent.

Die Feuergaleere ist ein Nahkampf-Schiff für die Verteidigung gegen andere Schiffe. Feuergaleeren sind Triremen im Nahkampf überlegen. Feuergaleeren erhalten zusätzlichen Schaden von Ballisten, Helepolis, Steinwerfern, Katapulten, Schweren Katapulten, Katapult-Triremen und Schweren Kriegsschiffen, deren Schwere Artillerie die Feuerkübel der Feuergaleeren zerstören und die Schiffe in Brand setzen kann.

Alchemie erhöht die Angriffsstärke.

Achtung: Sie können keine Feuergaleere bauen, wenn Sie vor Spielbeginn die Auswahl Vollständiger Technologiebaum treffen.

Da Schiffe in erster Linie aus brennbarem Material (Holz, Tuch, Hanf und Pech) bestanden, stellte Feuer eine vernichtende Waffe gegen sie dar. Die Seefahrer der Antike entwickelten verschiedene Möglichkeiten, feindliche Schiffe in Flammen zu setzen. Am einfachsten war es, brennende Pfeile oder Balliste auf ein feindliches Schiff zu werfen. Wirkungsvoller waren brennende Handgranaten, wie moderne Molotowcocktails, die mit brennbaren Flüssigkeiten gefüllt waren, z.B. Öl. Am gefährlichsten waren brennende Feuerkübel, die am Bug des Schiffes mit einer Stange aufgehängt wurden. Wenn sich die Stange über dem Deck eines feindlichen Schiffes befand, wurde der Kübel fallen gelassen, zerstört, und die brennende Flüssigkeit verteilte sich auf dem Deck.



Sensenstreitwagen



Zeitalter: Eisenzeit

Ausbilden in: Stall

Vorbedingungen: Hochadel, Rad

Kosten: 1200 Holzeinheiten, 800 Goldeinheiten

Besonderheit: Hohe Resistenz gegen Bekehrung, doppelte Angriffsstärke gegen Priester. Räder mit Sensen ausgerüstet fügen angrenzenden Einheiten Schaden zu.

Der Sensenstreitwagen ist eine Weiterentwicklung des Streitwagens. Er hat mehr Lebenspunkte, mehr Angriffsstärke und eine höhere Rüstungsklasse.

Werkzeugherstellung, Metallverarbeitung und Metallurgie erhöhen die Angriffsstärke. Lederrüstung, Schuppenpanzer und Kettenhemd erhöhen die Rüstungsklasse.

Zu Beginn des letzten Jahrtausends v. Chr. wurden die Streitwagen durch die Kavallerie ersetzt. Jedoch verschwanden sie nicht vollständig. Einige Heere verwendeten sie weiterhin, und sie blieben ein Statussymbol. Sensen wurden an den Achsen befestigt, um die Streitwagen effizienter und furchterregender zu machen. Wenn der Wagen fuhr, drehten sich die Sensen in der Luft. Ein Fußsoldat konnte entweder vom Pferd niedergetrampelt, von einem Pfeil getroffen, vom Wagenkämpfer niedergestochen oder von den Sensen zerhackt werden. Letztere konnten eine schreckliche Waffe im Kampf gegen auseinandergebrochene, fliehende Truppen sein. Für erfahrene Truppen waren die Sensenstreitwagen allerdings nach wie vor Streitwagen mit all ihren Schwächen. Wurden die Pferde verletzt, gerieten die Wagen außer Kontrolle. Die Perser versuchten, Sensenstreitwagen im Kampf gegen Alexander den Großen einzusetzen, jedoch machte diese Waffe auf die disziplinierten Phalanxen wenig Eindruck.



Schleuderer



Zeitalter: Jungsteinzeit

Ausbilden in: Kaserne

Besonderheit: +2 Angriffsstärke gegen Bogenschützen; +2 Rüstungsklasse gegen Fernwaffen, Balliste, Helepolis, erhöhte Angriffsstärke gegen Wälle und Türme.

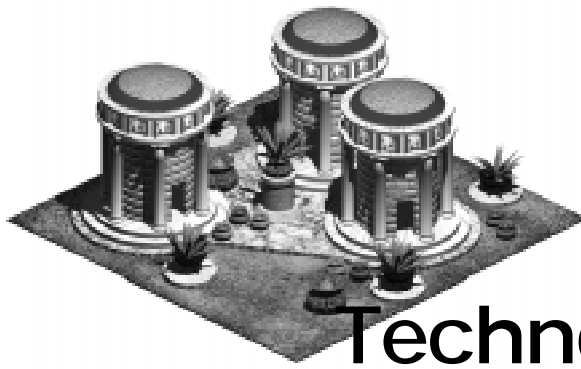
Schleuderer sind eine Infanterie-Einheit für die Verteidigung gegen frühe Bogenschützen und Angriffe von Beobachtungstürmen.

Bronzeschild, Eisenschild und Turmschild erhöhen die Durchschlagspanzerung. Alchemie erhöht die Angriffsstärke, Steinbrucharbeiten und Belagerungskunst erhöhen Angriffsstärke und Reichweite.

Achtung: Schleuderer können nicht in der Rüstungsklasse von Lederrüstung, Schuppenpanzer und Kettenhemd erhöht werden.

Die Schleuderer gehörten zu den leichten Truppen, die Steine auf die Gegner warfen, dadurch Verluste hervorriefen und die Truppenformationen aufbrachen. Eine Bombardierung mit schweren Steinen verursachte Verletzungen und Knochenbrüche. Der Stein lag in einer Stoffschleuder und wurde vertikal geschwungen, um Zentrifugalkraft zu entwickeln. Ein Ende der Schleuder wurde losgelassen, um den Stein abzuschleßen. Schleuderer waren eine Alternative zu Bogenschützen und Speerwerfern. Sie warfen Steine verschiedenen Gewichts, abhängig von der Entfernung des Ziels. Römische Kunst-Schleuderer warfen in öffentlichen Darbietungen Steine in der Größe von Grapefruits mit wahrscheinlich kurzer Reichweite. Besonders geformte Steine konnten treffsicher und bemerkenswert weit geworfen werden. Der bekannteste Schleuderer der Antike war David, der den Philister-Kämpfer Goliath in einem einzigen Kampf durch einen Treffer am Kopf zur Strecke brachte. Ein Kontingent von rhodesischen Schleuderern gehörte zu der 10.000-Mann starken Söldnertruppe, deren Rückzug aus Persien Xenophon in seinem Buch Anabasis beschreibt.





Kapitel 3 Technologien

Age of Empires-Expansion beinhaltet vier neue Technologien. Informationen über alle Technologien in diesem Spiel finden Sie in der Technologie-Kosten/Nutzen-Tabelle im Anhang. Informationen darüber, welche Kulturen welche Technologien entwickeln können, finden sie in den Technologieebäumen im Anhang.

Logistik

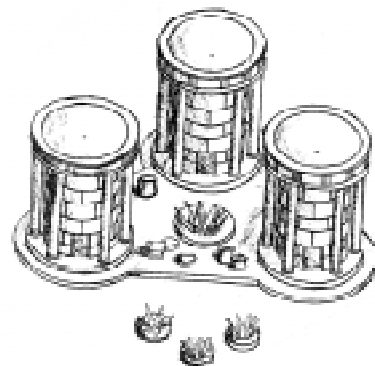
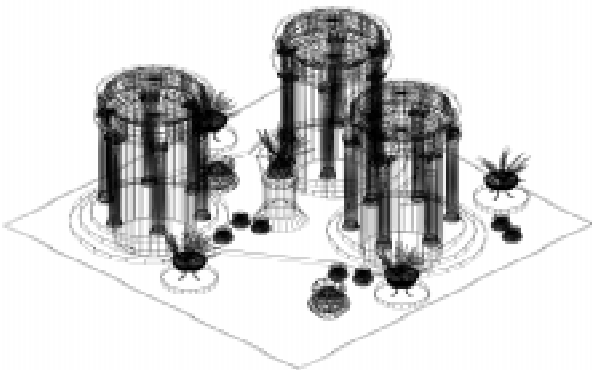


Zeitalter: Bronzezeit

Entwickeln in: Regierungsgebäude

Nutzen: Kasernen-Einheiten zählen gegenüber Ihrer Bevölkerung nur eine halbe Einheit, so dass Sie durch das Ausbilden von Kasernen-Einheiten die Bevölkerung wesentlich vermehren können. Beispiel: Beträgt die Bevölkerungsbegrenzung 50, und Sie erzeugen 20 normale Einheiten, dann können Sie 60 Kasernen-Einheiten ausbilden (macht insgesamt 80 Einheiten), ohne die Bevölkerungsbegrenzung zu überschreiten.

Als Logistik wurde die Wissenschaft des militärischen Nachschubwesens bezeichnet. Die Assyrer wendeten als erstes großes Heer konsequent eine logistische Versorgung an und konnten so häufig weit von ihrer Heimatbasis entfernt operieren. Kämpfende Heere benötigten Nahrungsmittel, Tierfutter, Ausrüstung, Rüstung und Waffen. In der Regel stammten die Nahrungsmittel aus dem Gebiet, das gerade durchquert wurde. Wenn jedoch eine Stadt belagert wurde, waren diese Vorräte schnell erschöpft. Nahrungsmittel und Futter mussten herangeschafft werden, andernfalls war das Heer zum Rückzug gezwungen. Die Mittel der Logistik waren Wagen, Transporttiere, Lager und Truppen, um die Straßen freizuhalten. Die großen Eroberer der Antike beherrschten die Logistik.



Märtyrertum



Zeitalter: Eisenzeit

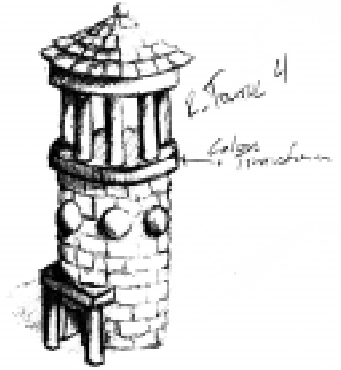
Entwickeln in: Tempel

Nutzen: Erlaubt Ihnen, eine feindliche Einheit sofort zu bekehren, indem Sie einen Ihrer Priester opfern. Sie können Märtyrertum nicht verwenden, um einen feindlichen Priester zu bekehren.

So bekehren Sie eine Einheit durch Märtyrertum

1. Klicken Sie auf einen Priester, rechtsklicken Sie dann auf die feindliche Einheit, die Sie bekehren wollen.
2. Nachdem der Priester mit dem Bekehren begonnen hat, drücken Sie auf ENTF. Der Priester ist nun geopfert und die Einheit bekehrt.

Leidenschaftliche Gläubige, die selbst bei Verzicht auf ihr Leben nicht ihrer Religion entsagten, wurden Märtyrer genannt. Zeuge eines Märtyrertodes zu sein, hatte auf Menschen mit schwachem Glauben einen stärkenden Effekt. Z.B. wurde das Christentum durch öffentliches Schauspiel gestärkt, wo Gläubige den Tod der Bekehrung zu einer von den Römern gebilligten heidnischen Religion vorzogen.



Medizin



Zeitalter: Eisenzeit

Entwickeln in: Tempel

Nutzen: Erhöht die Heilungsrate von Priestern.

Durch Versuche und aus Fehlern lernten die Menschen, dass einige Kräuter und Pflanzen medizinische Qualitäten besaßen. Die Erfindung der Schreibkunst ermöglichte das Festhalten dieser Kenntnisse, die nunmehr schriftlich an die Folgegenerationen weitergegeben werden konnten. Die medizinische Wissenschaft wurde nach und nach weiterentwickelt; sie verbesserte die Lebensqualität der Menschen und verlängerte ihr Leben.

Turmschild

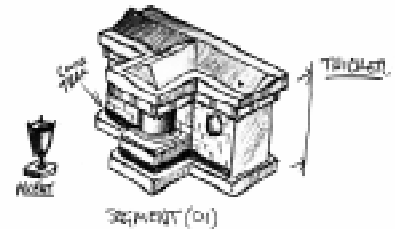


Zeitalter: Eisenzeit

Entwickeln in: Lagergrube

Nutzen: +1 Infanterie-Rüstung gegen Balliste, Helepolis und Fernwaffen.

Die Römer benutzten einen großen, rechteckigen Schild, der, richtig angewendet, im Kampf vorteilhaft war. Durch die Größe des Schildes war der Körper besser bedeckt. Die Römer kämpften in engen, rechteckigen Formationen von etwa 100 Mann: die Manipel. Die Schilde der Manipel-Soldaten boten eine einheitliche Front, einen Wall aus Schilden, der vor Fernwaffen einen hervorragenden Schutz bot. Die Römer entwickelten eine Formation, die Testudo (oder Schildkröte), in der die Schilde alle vier Seiten der Formation sowie die Köpfe der Soldaten abdeckten und die sich so unter dem Geschossfeuer voranbewegen konnte. Dies war dann nützlich, wenn auf eine Lücke in einer feindlichen Front zugesteuert wurde.



The background of the page is a detailed black and white illustration of a classical architectural interior. A large, fluted column stands prominently in the center. To the right, a large, muscular lion sculpture is visible. The scene is filled with various figures in classical attire, some appearing to be in a state of conflict or dramatic action. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the stone and the forms of the figures.

Kapitel 4 Kulturen

Die Age of Empires-Expansion beinhaltet vier neue Kulturen. Jede Kultur hat eigene Stärken und Schwächen und kann verschiedene Einheiten und Technologien entwickeln. Informationen über die besonderen Eigenschaften jeder Kultur finden Sie in der Tabelle "Eigenschaften der Kulturen" im Anhang. Informationen über die Einheiten und Technologien, die jede Kultur entwickeln kann, finden Sie in den Technologiebäumen im Anhang.

Karthagische Kultur

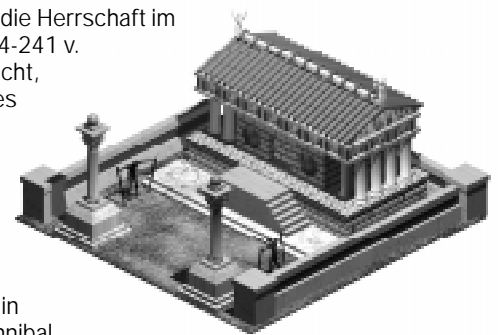
(800 V. CHR. BIS 146 V. CHR.)

Zu Beginn des letzten Jahrtausends v. Chr. hatten die Phönizier begonnen, im Mittelmeerraum Kolonien zu gründen, um gegenüber den Griechen im Bereich des Handels konkurrenzfähig zu sein. Die wichtigste phönizische Kolonie war Karthago, gegründet in der Nähe des heutigen Tunis in Nordafrika um 800 v. Chr. Obgleich die phönizischen Städte in ihrer Heimat regelmäßig erobert und unterworfen wurden, blühte die Kolonie von Karthago auf und expandierte zu einer der größten Mächte im westlichen Mittelmeerraum.



Wie die Phönizier wurden auch die Karthager große Seefahrer, Händler und Kolonisatoren. Es gibt Zeugnisse dafür, dass sie Afrika umsegelt haben und sehr umstrittene Vermutungen, wonach sie den amerikanischen Kontinent erreicht haben sollen. Sie tätigten Geschäfte mit iberischem Silber und britischem Zinn. Karthagische Siedlungen erstreckten sich von der nordafrikanischen Küste über das westliche Sizilien, Sardinien und Menorca bis auf einen großen Teil Spaniens (in Spanien hieß das moderne Karthago Carthago oder Neues Karthago) und die portugiesische Atlantikküste (mit einigen Handelsstützpunkten und dazugehörigen Häfen). Im fünften und vierten Jahrhundert v. Chr. wurde, insbesondere in Sizilien, mit den Griechen um Handelsanteile und Kolonien gekämpft. Im dritten Jahrhundert erfolgte ein gewaltiger Zusammenprall mit der aufsteigenden Macht Roms.

Die Punischen Kriege zwischen Rom und Karthago wurden um die Herrschaft im westlichen Mittelmeerraum ausgefochten. Der erste Krieg (264-241 v. Chr.) wurde um Sizilien geführt. Die Römer waren keine Seemacht, bauten jedoch ihre Flotten aus dem Nichts nach den Plänen eines eroberten Schiffs auf. Die beiden ersten Flotten siegten zwar über karthagische Seestreitkräfte, gingen aber in Unwettern verloren. Die dritte Flotte brachte den vollständigen Sieg über die Karthager auf See. Die Karthager mussten Sizilien verlassen und verloren ebenso Korsika und Sardinien.



Der Zweite Punische Krieg (218-201 v. Chr.) bedeutete für die Karthager vorübergehend einen Vorsprung und rückte den Sieg in greifbare Nähe. Der Krieg wurde von dem großen Feldherrn Hannibal ausgelöst, der mit einem großen, mit Kriegselefanten ausgestatteten Heer das heutige Spanien und Frankreich durchquerte und über die Alpen ins heutige Italien gelangte. Hannibal errang in einem brillant geführten, sechzehn Jahre andauernden Feldzug zahlreiche Siege, hatte aber nicht die notwendige Kraft, gegen Ende des Krieges Rom selbst niederzuwerfen. Da die Römer nicht imstande waren, Hannibals Heer in Italien zu besiegen, griffen sie die Karthager zuerst in Spanien und dann in Nordafrika an. Hannibal wurde aus Italien zurückgerufen, um sein Vaterland zu verteidigen. Bei der entscheidenden Schlacht in Zama zerstörten die Römer die karthagische Armee.

Karthago musste seine Übersee-Territorien abgeben, umfangreiche Wiedergutmachungen leisten, seine Flotte verkleinern und sich Rom unterwerfen. Bis 150 v. Chr. hatte sich die Stadt wieder erholt und wurde erneut als Bedrohung angesehen. Als die Karthager den römischen Bündnispartner Numidien angriffen, fielen die Römer wieder in Karthago ein. Die Stadt wurde völlig zerstört und ihre Macht für immer gebrochen. Durch die Stadt wurde eine symbolische Furche gepflügt und mit Salz eingesät, um jegliches Wiederaufleben der Stadt zu verhindern.

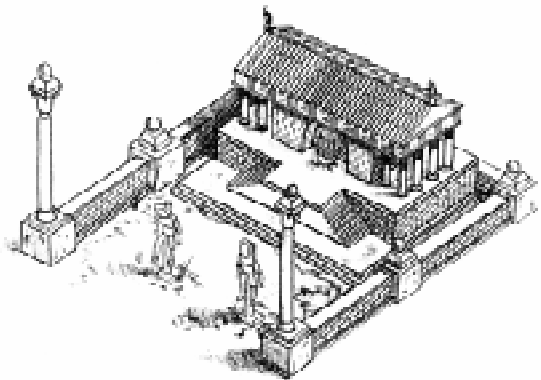
Mazedonische Kultur

(323 V. CHR. BIS 146 V. CHR.)

Die Mazedonier waren ein griechisches Volk, das die südliche mittlere Balkanhalbinsel bevölkerte. 338 v. Chr. besiegte König Philipp II von Mazedonien die griechischen Stadtstaaten. Philipps Sohn, Alexander der Große, bezwang fast alle Völker von Ägypten bis nach Indien und schuf ein gigantisches Reich mit einer blühenden Kunst- und Kulturlandschaft. Nach dem Tod Alexanders des Großen 323 v. Chr. herrschte in seinem Reich für viele

Jahre ein großes Durcheinander, da sich seine alten Feldherren mit Mitgliedern seiner Familie um die Herrschaft stritten. Bis 301 v. Chr. wurden Alexanders Mutter, seine Ehefrau, sein Sohn und sein Halbbruder ermordet. Nach der Schlacht von Ipsus in Kleinasien im selben Jahr wurde das Imperium in vier Königreiche aufgeteilt: Mazedonien, Thrakien, Ägypten und Persien. Bis 281 v. Chr. war Syrien von Persien annektiert, obgleich es auch von Ägypten reklamiert wurde. 277 v. Chr. wurde Antigonos Gonatas (ein Nachfahre von Antigonos, einer von Alexanders Feldherren) König von Griechenland und gründete die Antigoniden-Dynastie, die bis zu ihrer Niederlage durch die Römer regieren sollte. Zusammen mit Syrien und Ägypten wurde Mazedonien zu einem der drei großen Königreiche der hellenistischen Welt. Mazedoniens Versuch, sein Territorium auszudehnen, stieß auf den Widerstand von Pyrrhos und der Konföderation der Stadtstaaten von Mittel- und Südgriechenland. (Athen erkaufte sich seinen Ausstieg aus der Konföderation und wurde ein neutraler Staat, erlangte jedoch nie wieder seinen ursprünglichen Bekanntheitsgrad).

Während des dritten Jahrhunderts v. Chr. kam Pyrrhos den griechischen Kolonien in Süditalien und Sizilien im Krieg gegen die Römer zu Hilfe. Die ersten Siege von Pyrrhos waren so kostspielig und hatten so wenig Auswirkungen (daher "Pyrrhos-Siege"), dass die griechischen Stadtstaaten sich bis 275 v. Chr. zurückziehen mussten. Während des Zweiten Punischen Krieges leisteten die Mazedonier Hannibal aktive Hilfestellung im Kampf gegen die Römer. Zur gleichen Zeit bekämpften die Mazedonier die Römer, die in Illyrien (nord-östliches Küstengebiet vom heutigen Albanien bis nach Kroatien) eingefallen waren und beendeten das Piratentum an der Adria.



war mit den Unruhen 147 v. Chr. in Korinth am Ende. Rom belagerte die Stadt und nahm sie 146 v. Chr. ein. Als Lektion für die anderen Stadtstaaten wurden die Korinther als Sklaven verkauft, die Gebäude niedrigerissen und alles Wertvolle nach Rom verschifft.



Bis 202 v. Chr. kämpfte das Königreich von Mazedonien um die Herrschaft der Stadtstaaten auf der griechischen Halbinsel, die gemeinsam rebellierten. Ein kleines römisches Heer kam den Stadtstaaten zu Hilfe und besiegte bis 196 v. Chr. das mazedonische Heer. Die Mazedonier erstarkten erneut, so dass die Römer 172 v. Chr. wieder einfielen. Das Königreich von Mazedonien wurde in der Schlacht von Pydna 168 v. Chr. geschlagen, und den Antigoniden wurde die Macht entzogen. Die Römer versuchten, die anderen griechischen Stadtstaaten in Ruhe zu lassen, doch die Mazedonier erhoben erneut die Waffen. Die Römer marschierten 149 v. Chr. wieder ein und machten das Königreich von Mazedonien zu einer römischen Provinz. Roms Geduld mit den anderen Stadtstaaten

Die Palmyrische Kultur

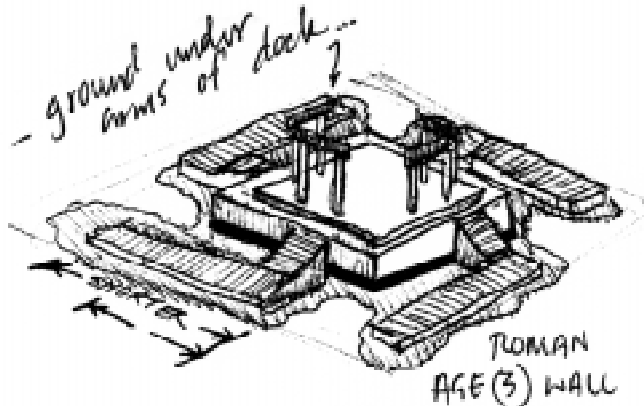
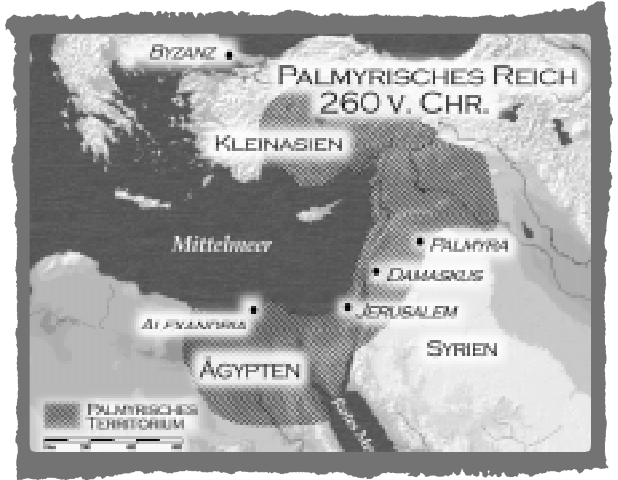
(64 V. CHR. BIS 273 N. CHR.)

Nach dem Fall des Seleukiden-Reichs 64 v. Chr. (ein Überrest aus Alexanders Reich), befand sich im Nahen Osten zwischen dem Römischen Reich im Westen und dem Parthischen Reich im Osten ein Niemandsland. Das Volk von Tadmor, einer an einer Oase gelegenen Wüstenstadt an der Ost-West-Handelsroute, hatte ein Wüstenheer geschaffen, um den

Handel zwischen Damaskus und dem Euphrat zu schützen. Durch den Handel kam Tadmor zu Reichtum und wurde den Römern als Palmyra (Palmenhain) bekannt. Um 17 n. Chr. wurde Palmyra ein Teil des römischen Syriens, behielt dennoch große Unabhängigkeit und sein Wüstenheer. 129 wurde Palmyra der Status einer freien Stadt gewährt, später wurde es eine römische Kolonie.

Nachdem 260 die Perser den römischen Kaiser Valerian besiegt und gefangen genommen hatten, erhielt ein Palmyrer Edelmann den Titel eines Dux Orientis (Kriegsherr über den Osten, fast ein zweiter Kaiser) sowie Unterstützung aus Rom. Das palmyrische Heer besiegte die Perser (indem es ihre Hauptstadt Ktesiphon zweimal einnahm) und eroberte erneut Mesopotamien. Nach der suspekten Ermordung des Dux Orientis 267 nahm seine Gemahlin Zenobie den Thron ein und verlangte für ihren minderjährigen Sohn den Titel eines Augustus. Die Römer standen diesen Veränderungen misstrauisch gegenüber. Ein Heer, das sie nach Osten gesendet hatten, wurde jedoch von Zenobia als kompetenter Kriegsführerin geschlagen. Die Palmyrer besetzten Ägypten und drängten die Gothen zurück nach Kleinasien. Zu dieser Zeit erstreckte sich das palmyrische Reich von Kleinasien über Mesopotamien bis nach Ägypten. Das Heer bestand hauptsächlich aus Bogenschützen, Berittenen Bogenschützen und Schwerer Kavallerie (schwer gepanzerte Reiter).

Die Römer konnten die palmyrische Revolte und den Verlust der Getreidevorräte aus Ägypten nicht ignorieren. Ein Heer wurde deshalb nach Ägypten geschickt, um die Ordnung wieder herzustellen. Der Kaiser Aurelius (ein ehemaliger Kavallerieoffizier) führte ein zweites Heer nach Syrien und schlug dort die Palmyrer zweimal (Antioch und Emesa). Die leichte römische Kavallerie schlug die schweren gepanzerten Reiter aus Palmyra, welches belagert und eingenommen wurde. Die Königin Zenobia wurde auf der Flucht gefasst und nach Zurschaustellung auf Roms Straßen ins Exil geschickt. Palmyra revoltierte noch einmal, nachdem der Kaiser abgereist war und massakrierte die römische Garnison. Die Legionen kehrten schnell zurück und plünderten die Stadt. Palmyra bestand noch mehrere Jahrhunderte, erhielt jedoch niemals seine einstige Bedeutung wieder.



Die Römische Kultur

(750 V. CHR. BIS 476 N. CHR.)

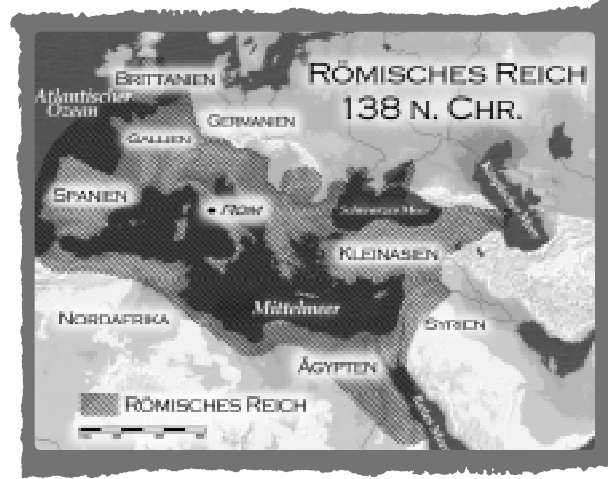
Die Römer begannen als kleiner Stamm im heutigen Italien und sollten das größte und langlebigste Reich der Antike erschaffen. Sie waren ein robustes und fleißiges Volk, das durch die Schaffung eines mächtigen Heeres in der grausamen damaligen Welt überleben konnte. Das römische Heer durchlief in seiner tausendjährigen Geschichte viele Veränderungen und scheiterte schließlich an der Verteidigung seines Reiches; in der Regel war es jedoch den Gegnern aus aller Welt immer überlegen. Das Reich expandierte auf Grund der Mächtigkeit der grausamen und aggressiven römischen Legionen und erstarkte durch mildtätige Verwaltung und die Größe nie dagewesener öffentlicher Bauwerke.

Die Römer kamen einst aus Nordeuropa und siedelten sich in der Ebene südlich des Tiber an. Sie gründeten auf den sieben Hügeln in der Nähe des Flusses Städte, die schließlich zu der Hauptstadt Rom zusammenwuchsen. Als Republik und später als Kaiserreich expandierte Rom nach 400 v. Chr. und beherrschte schließlich die gesamte Mittelmeerküste, Europa westlich des Rheins und südlich der Donau, Ägypten, Palästina, Syrien, Kleinasien und das heutige England.

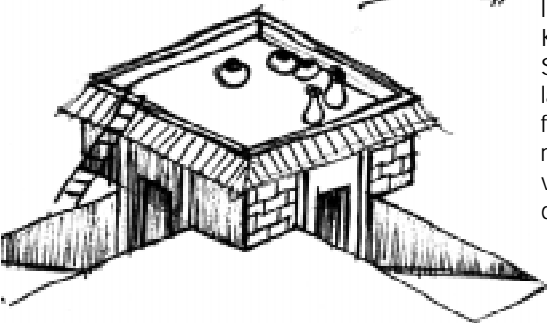
Das weströmische Reich ging 476 n. Chr. unter, obgleich es einige Jahrzehnte davor eigentlich schon nicht mehr existierte. Der naheliegende Grund für den Zusammenfall war der Einfall germanischer Siedler über den Rhein und die Donau. Viele tieferliegende Ursachen wurden in Erwägung gezogen. Ein Grund war die Annahme des Christentums und die Sorgen um das Leben nach dem Tod, anstatt sich mit den praktischen Problemen des Lebens auseinanderzusetzen. Im zweiten Jahrhundert wurden zur Unterstützung des Heeres Steuern erhoben, was Unruhen und Revolten in den Provinzen zur Folge hatte. Das Geschäft mit den Sklaven ließ nach, weil Sklaven infolge weniger Eroberungen im zweiten Jahrhundert rar wurden. Wegen ihrer Abhängigkeit von der Sklaverei versäumte das Reich die industrielle Weiterentwicklung. Seuchen unter der Bevölkerung forderten ihren Preis, und der Handel ging deswegen zurück. Das Heer brach zusammen, weil Söldner Bürger ersetzen mussten, die den Dienst als Soldat und Offizier ablehnten. Wiederholte Unruhen und Bürgerkrieg um die Thronfolge schwächten die Legionen und brachten aus Barbaren bestehende Kontingente ins Heer.

Das weströmische Reich ging 476 n. Chr. unter, obgleich es einige Jahrzehnte davor eigentlich schon nicht mehr existierte. Der naheliegende Grund für den Zusammenfall war der Einfall germanischer Siedler über den Rhein und die Donau. Viele tieferliegende Ursachen wurden in Erwägung gezogen. Ein Grund war die Annahme des Christentums und die Sorgen um das Leben nach dem Tod, anstatt sich mit den praktischen Problemen des Lebens auseinanderzusetzen. Im zweiten Jahrhundert wurden zur Unterstützung des Heeres Steuern erhoben, was Unruhen und Revolten in den Provinzen zur Folge hatte. Das Geschäft mit den Sklaven ließ nach, weil Sklaven infolge weniger Eroberungen im zweiten Jahrhundert rar wurden. Wegen ihrer Abhängigkeit von der Sklaverei versäumte das Reich die industrielle Weiterentwicklung. Seuchen unter der Bevölkerung forderten ihren Preis, und der Handel ging deswegen zurück. Das Heer brach zusammen, weil Söldner Bürger ersetzen mussten, die den Dienst als Soldat und Offizier ablehnten. Wiederholte Unruhen und Bürgerkrieg um die Thronfolge schwächten die Legionen und brachten aus Barbaren bestehende Kontingente ins Heer.

Das Erbe der Römer war bedeutend und weitreichend. Es umfasst die Überlieferung eines großen Anteils alter Kultur in die moderne Zeit, insbesondere der griechischen Kunst und Literatur. Die Römer begannen in Europa mit der Verstädterung. Außer Rom gründeten sie Paris, London, Lyon, Bordeaux, Köln, Toledo und Mailand. Moderne Eisenbahngleise sind auf Wagenfurchen in römischen Steinbrüchen zurückzuführen. Die Römer waren exzellente Ingenieure und Erbauer; sie errichteten als erste Bögen und Kuppeln und verwendeten Beton. Einige wenige bekannte Straßen, Brücken und Aquädukte sind heute noch in Betrieb. Die lateinische Sprache hat die spätere Entwicklung der französischen, spanischen, italienischen, portugiesischen und rumänischen Sprache beeinflusst. Das römische Recht wurde von den Byzantinern kodifiziert und aktualisiert und stellt heute die Rechtsgrundlage für die meisten europäischen Staaten dar.



ROMAN
AGE (3)
STORAGE PIT



Europa mit der Verstädterung. Außer Rom gründeten sie Paris, London, Lyon, Bordeaux, Köln, Toledo und Mailand. Moderne Eisenbahngleise sind auf Wagenfurchen in römischen Steinbrüchen zurückzuführen. Die Römer waren exzellente Ingenieure und Erbauer; sie errichteten als erste Bögen und Kuppeln und verwendeten Beton. Einige wenige bekannte Straßen, Brücken und Aquädukte sind heute noch in Betrieb. Die lateinische Sprache hat die spätere Entwicklung der französischen, spanischen, italienischen, portugiesischen und rumänischen Sprache beeinflusst. Das römische Recht wurde von den Byzantinern kodifiziert und aktualisiert und stellt heute die Rechtsgrundlage für die meisten europäischen Staaten dar.

Anhang

Eigenschaften der kulturen

Kulturen	Eigenschaften
Alte Chosonen	<ul style="list-style-type: none">• +80 Lebenspunkte für Langschwertkämpfer und Legion.• +2 Reichweite für Turm.• -30% Kosten für Priester.
Assyrer	<ul style="list-style-type: none">• Bogenschützeinheiten haben höhere Feuergeschwindigkeit (der Wert bleibt wie in Age of Empires 1.0; Änderungen sind nach Druck der Originaldokumentation erfolgt).• Dorfbewohner 30% schneller.
Babylonier	<ul style="list-style-type: none">• Lebenspunkte für Wall und Turm verdoppelt.• +30% Erholungszeit für Priester.• +30% Effektivität bei Steinförderung.
Karthager (neu)	<ul style="list-style-type: none">• Transporte 30% schneller.• +25% Angriffsstärke für Feurgaleere.• +25% Lebenspunkte für Akademieeinheiten und alle Elefanteneinheiten.
Ägypter	<ul style="list-style-type: none">• +20% Effektivität bei Goldgewinnung.• +33% Lebenspunkte für Streitwagen, Sensenreitwagen und Wagenschütze.• +3 Reichweite für Priester.
Griechen	<ul style="list-style-type: none">• Hoplit, Phalanx und Zenturio 30% schneller.• Kriegsschiffe 30% schneller.
Hethiter	<ul style="list-style-type: none">• Lebenspunkte für Steinwerfer, Katapult und Schweres Katapult verdoppelt.• +1 Angriffsstärke für Bogenschützeinheit.• +4 Reichweite für Kriegsschiff (außer Feurgaleere).
Mazedonier (neu)	<ul style="list-style-type: none">• +2 Rüstungsklasse geg. Schleuderer, Balliste, Helepolis u. Fernwaffen für Akademieeinheiten.• +2 Sichtweite für Einheiten ohne Reichweite.• -50% Kosten für Waffenschmiedeeinheiten• Einheiten gegenüber Bekehrung 4-mal mehr resistent.
Minoer	<ul style="list-style-type: none">• -30% Kosten für Schiffbau.• +2 Reichweite für Kompositbogenschützen.• +25% Landwirtschaftsproduktion..
Palmyrer (neu)	<ul style="list-style-type: none">• keine Tributzahlungen.• Goldmenge pro Handelsreise verdoppelt.• Dorfbewohner kosten 50% mehr, haben Rüstungsklasse und arbeiten 20% schneller.• Kamelreiter 25% schneller.
Perser	<ul style="list-style-type: none">• +30% Jagdleistung.• Kriegselefant, Gepanzter Elefant und Elefantenschütze 50% schneller.• +50% Feuergeschwindigkeit für Trireme.
Phönizier	<ul style="list-style-type: none">• -25% Kosten für Kriegselefanten, Gepanzerten Elefanten und Elefantenschützen.• +30% Effektivität beim Holz fällen.• +65% Feuergeschwindigkeit für Katapult-Trireme und Schweres Kriegsschiff.
Römer (neu)	<ul style="list-style-type: none">• -15% Kosten für Gebäude außer Türme, Wälle und Weltwunder.• -50% Kosten für Türme.• +33% Angriffsgeschwindigkeit für Schwertkämpfer.
Shang	<ul style="list-style-type: none">• -30% Kosten für Dorfbewohner.• Lebenspunkte für Wall verdoppelt.
Sumerer	<ul style="list-style-type: none">• +15 Lebenspunkte für Dorfbewohner.• +50% Feuergeschwindigkeit für Steinwerfer, Katapult und Schweres Katapult.• Landwirtschaftsproduktion verdoppelt.
Yamato	<ul style="list-style-type: none">• 25% Kosten für Berittene Bogenschützen, Späher, Kavallerie, Schwere Kavallerie und Schwer gepanzerte Reiter.• Dorfbewohner 30% schneller.• +30% Lebenspunkte für Schiff.

Belagerungswaffen/Belagerungsschiffe: Steinwerfer, Katapulte, Balliste, Helepolis, Katapult-Tirreme, Schweres Kriegsschiff.
 Fernwaffen: Bogenschützeneinheiten, Türme, Erkundungsschiff, Kriegsgaleere, Tirreme.
 Nahkampfeinheiten: Kasernen-, Akademieeinheiten und berittene Einheiten (außer Kriegselefant und Gepanzerter Elefant).

Technologie Kosten & Nutzen

Lagergrube	Werkzeugherstellung	Jungstein	100N	+2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten.	
	Metallverarbeitung	Bronze	200N, 120G	+2 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten.	
	Metallurgie	Eisen	300N, 180G	+3 Angriffsstärke für Nahkampfeinheiten. Erforderlich, um zu schwer gepanzerter Reiter weiterzuentwickeln.	
	Bronzeschild	Bronze	150N, 180G	+1 Rüstungsklasse Infanterie gegenüber Schleuderer, Balliste, Helepolis und Fernwaffen.	
	Eisenschild	Eisen	200N, 320G	Wie oben. Erforderlich für Gepanzerter Elefant.	
	Turmschild (neu)	Eisen	250N, 400G	+1 Rüstungsklasse Infanterie gegenüber Schleuderer, Balliste, Helepolis und Fernwaffen.	
	Lederrüstung Bogenschützen	Jungstein	100N	+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten.	
	Schuppenpanzer Bogenschützen	Bronze	125N, 50G	+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten.	
	Kettenhemd Bogenschützen	Eisen	150N, 100G	+2 Rüstungsklasse für Bogenschützeneinheiten. Erforderlich für schweren berittene Bogenschützen.	
	Lederrüstung Kavallerie	Jungstein	125N	+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten.	
	Schuppenpanzer Kavallerie	Bronze	150N, 50G	+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten.	
	Kettenhemd Kavallerie	Eisen	175N, 100G	+2 Rüstungsklasse für berittene Einheiten.	
	REGIERUNGSGEBÄUDE	Architektur	Bronze	150N, 175H	-33% Bauzeit, + 20% Lebenspunkte für Gebäude und Wälle.
Hochadel		Bronze	175N, 120G	+15% Lebenspunkte für Kavallerieeinheiten, Kamelreiter, Streitwagen, Sensenreitwagen, Wagenschützen, Schwere berittene Bogenschützen. Erforderlich für Sensenreitwagen.	
Schrift		Bronze	200N, 75G	Gemeinsame Erkundung mit Verbündeten	
Logistik (neu)		Bronze	180N, 100G	Kaserneneinheiten zählen für die Bevölkerungsbegrenzung als halbe Einheiten.	
Aristokratie		Eisen	175N, 150G	Akademieeinheiten 25% schneller. Erforderlich, um zu Zenturio weiterzuentwickeln.	
Alchemie		Eisen	250N, 200G	+1 Angriffsstärke für Schleuderer, Belagerungswaffen und Fernwaffen. +6 Angriffsstärke für Feuergaleere. +2 Angriffsstärke für Balliste/Helepolis. (Nutzen für Expansion erweitert).	
Ballistics		Eisen	200N, 50G	Erhöht die Genauigkeit von Belagerungs-/Fernwaffen. Erforderlich für Geschütztürme.	
Technik		Eisen	200N, 100H	+2 Reichweite für Belagerungswaffen. Erforderlich, um zu Schwerem Kriegsschiff weiterzuentwickeln.	
Marktplatz		Holzverarbeitung	Jungstein	120N, 75H	+1 Fernwaffenreichweite. +2 Holz fällen.
		Handwerk	Bronze	170N, 150H	+1 Fernwaffenreichweite. +2 Holz fällen.
	Handwerkskunst	Eisen	240N, 200H	+1 Fernwaffenreichweite. +2 Holz fällen. Erforderlich für Helepolis.	
	Steinabbau	Jungstein	100N, 50S	+3 Steinförderung. +1 Angriffsstärke und Reichweite für Schleuderer.	
	Belagerungskunst	Eisen	190N, 100S	+3 Steinförderung. Dorfbewohner können Wälle und Türme zerstören. Erforderlich, um zu Schwerem Katapult weiterzuentwickeln. +1 Angriffsstärke und Reichweite für Schleuderer.	
	Goldabbau	Jungstein	120N, 100H	+3 Goldgewinnung.	
	Münzprägung	Eisen	200N, 100G	+25% Produktivität Goldmine, keine Tributzahlungen.	
	Domestizierung	Jungstein	200N, 50H	+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe.	
	Pflug	Bronze	250N, 75H	+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe.	
	Bewässerung	Eisen	300N, 100H	+75 Nahrungsmittelproduktion für Bauernhöfe.	
Tempel	Rad	Bronze	175N, 75H	Dorfbewohner 30% schneller. Erforderlich für Streitwagen, Sensenreitwagen und Wagenschützen.	
	Astrologie	Bronze	150G	Bekehrung 30% effektiver.	
	Mystik	Bronze	120G	Lebenspunkte für Priester verdoppelt.	
	Polytheismus	Bronze	120G	Priester bewegt sich 40% schneller	
	Fanatismus	Eisen	150G	Priester erholt sich 50% schneller.	
	Monotheismus	Eisen	350G	Priester bekehrt gegnerische Priester und Gebäude (außer Dorfzentrum und Weltwunder).	
	Leben nach dem Tod	Eisen	275G	+3 Reichweite für Bekehrung	
	Heiliger Krieg	Eisen	120G	Angriffsstärke, Geschwindigkeit und Lebenspunkte für Dorfbewohner erhöht, Sammelleistung verringert.	
	Märtyrertum (neu)	Eisen	600G	Geopferter Priester bekehrt gegnerische Einheit (außer Priester).	
	Medizin (neu)	Eisen	150G	Erhöht Heilungsrate für Priester	
Dorfzentrum	Jungsteinzeit		500N	Alle Gebäude, Militäreinheiten und Technologien der Jungsteinzeit können entwickelt werden.	
	Bronzezeit		800N	Alle Gebäude, Militäreinheiten und Technologien der Bronzezeit können entwickelt werden.	
	Eisenzeit		1000N, 800G	Alle Gebäude, Militäreinheiten und Technologien der Eisenzeit können entwickelt werden.	

Eigenschaften der Einheiten

Kosten Lebenspunkte Angriffsstärke Rüstungsklasse Reichweite Geschwindigkeit Geschwindigkeit: L=Langsam, M=Mittel, S=Schnell
 Besonderheiten Kosten: N=Nahrung, H=Holz, S=Steine, G=Gold

	Kosten	Lebenspunkte	Angriffsstärke	Rüstungsklasse	Reichweite	Geschwindigkeit	Besonderheiten	
INFANTERIE	Dorfbewohner	50N	25	3	—	—	M	
	Priester	125G	25	—	—	10	L	
	Knüppelschläger	50N	40	3	—	—	M	
	Axtkämpfer	50N	50	5	—	—	M	
	Schleuderer (neu)	40N, 10S	25	2	—	4	M	+2 Rüstungsklasse geg. Bogenschützen. +2 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis; erhöhte Angriffsstärke geg. Wälle und Türme.
	Kurzschwertschläger	35N, 15G	60	7	1	—	M	
	Breitschwertschläger	35N, 15G	70	9	1	—	M	
	Langschwertschläger	35N, 15G	80	11	2	—	M	
	Legion	35N, 15G	160	13	2	—	M	
BOGENSCHÜTZEN	Hoplit	60N, 40G	120	17	5	—	L	
	Phalanx	60N, 40G	120	20	7	—	L	
	Zenturio	60N, 40G	160	30	8	—	L	
	Einfacher Bogenschütze	40N, 20H	35	3	0	5	M	
	Verbesserter Bogenschütze	40N, 20G	40	4	0	6	M	
	Kompositbogenschütze	40N, 20G	45	5	0	7	M	
	Wagenschütze	40N, 70H	70	4	0	7	S	Hoher Widerstand geg. Bekehrung, dreifache Angriffsstärke geg. Priester.
	Elefantenschütze	180N, 60G	600	5	0	7	L	
	Berittener Bogenschütze	50N, 70G	60	7	0	7	S	+2 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.
Schw. berittener Bogenschütze	50N, 70G	90	8	0	7	S	+2 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.	
KAVALLERIE	Späher	100N	60	3	0	—	S	
	Kamelreiter (neu)	70N, 60G	125	6	—	—	S	+8 Angriffsstärke geg. Kavallerie und berittene Bogenschützen; +4 Angriffsstärke geg. Streitwagen.
	Streitwagen	40N, 60H	100	7	0	—	S	Hoher Widerstand geg. Bekehrung; doppelte Angriffsstärke geg. Priester.
	Sensenstreitwagen (neu)	40N, 60H	120	9	2	—	S	Wie oben. Räder zerstören angrenzende Einheiten.
	Kavallerie	70N, 80G	150	8	0	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Kaserneneinheiten (außer Schleuderer).
	Schwere Kavallerie	70N, 80G	150	10	1	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Kaserneneinheiten (außer Schleuderer). +1 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.
	Schwer gepanzerter Reiter	70N, 80G	180	12	3	—	S	+5 Angriffsstärke geg. Kaserneneinheiten (außer Schleuderer). +1 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.
	Kriegselefant	170N, 40G	600	15	0	—	L	Schaden bei angrenzenden Einheiten; Angriffsstärke nicht steuerbar.
Gepanzerter Elefant (neu)	170N, 40G	600	18	2	—	L	Wie oben. Erhöhte Zerstörungskraft gegenüber Wällen und Türmen. +1 Rüstungsklasse geg. Fernwaffen, Balliste, Helepolis.	
BELAGERUNGS- WAFFEN	Steinwerfer	180H, 80G	75	50	—	10	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek. kleiner Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Katapult	180H, 80G	75	60	—	12	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek. mittelgroßer Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Schweres Katapult	180H, 80G	150	60	—	13	L	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek. großer Zerstörungsradius; Mindestreichweite 2.
	Balliste	100H, 80G	55	40	—	9	L	Feuergeschwindigkeit 1x/3 Sek.; Mindestreichweite 3.
	Helepolis	100H, 80G	55	40	—	10	L	Feuergeschwindigkeit 1x/1,5 Sek.; Mindestreichweite 3.
SCHIFFE	Fischerboot	50H	45	—	—	—	M	
	Fischkutter	50H	75	—	—	—	S	
	Handelsboot	100H	200	—	—	—	S	
	Handelsschiff	100H	250	—	—	—	S	
	Leicht. Transportschiff	150H	150	—	—	—	M	
	Schw. Transportschiff	150H	200	—	—	—	S	
	Erkundungsschiff	135H	120	5	—	5	S	
	Kriegsgaleere	135H	160	8	—	6	S	
	Feuergaleere (neu)	115H, 40G	200	24	—	1	S	+5 Schaden von Balliste, Helepolis. +10 Schaden von anderen Belagerungswaffen.
GEBÄUDE	Trireme	135H	200	12	—	7	S	Feuergeschwindigkeit 1x/2 Sek.
	Katapult-Trireme	135H, 75G	120	35	—	9	S	Feuergeschwindigkeit 1x/5 Sek.; kleiner Zerstörungsradius.
	Schw. Kriegsschiff	135H, 75G	200	35	—	10	S	Feuergeschwindigkeit 1x/2 Sek.; mittelgroßer Zerstörungsradius.
	Beobachtungsturm	150S	100	3	—	5	—	Feuergeschwindigkeit 1x/1,5 Sek.
	Abwehrturm	150S	150	4	—	6	—	Feuergeschwindigkeit 1x/1,5 Sek.
Wachturm	150S	200	6	—	7	—	Feuergeschwindigkeit 1x/1,5 Sek.	
Geschützturm	150S	200	20	—	7	—	Feuergeschwindigkeit 1x/3 Sek.	

Alle Schiffe sind doppelt so widerstandsfähig gegen Bekehrungen wie andere Einheiten.

Alte Chosonen

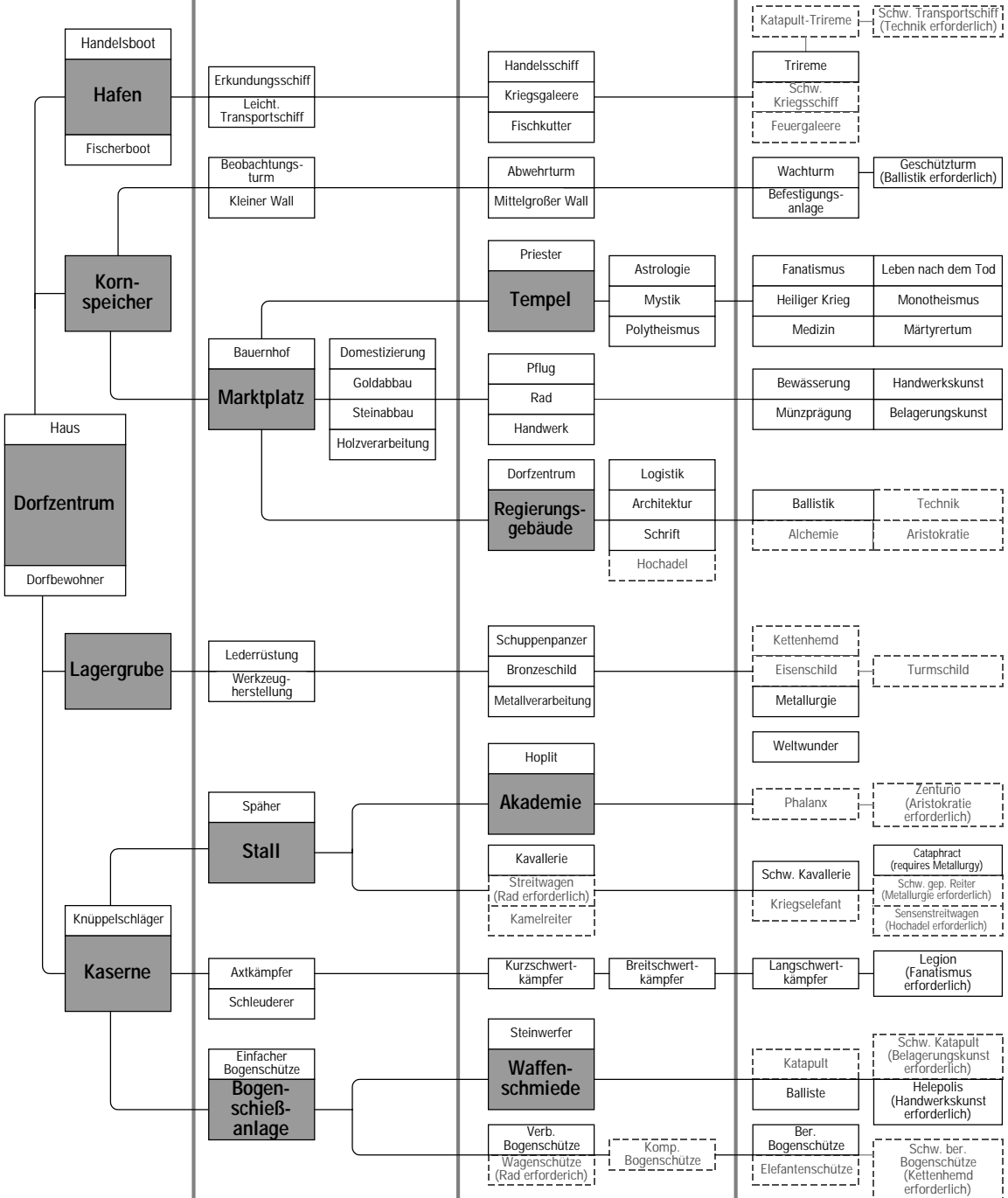
- : +80 Lebenspunkte für Langschwertkämpfer und Legion.
- : +2 Reichweite für Turm.
- : -30% Kosten für Priester.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Assyrer

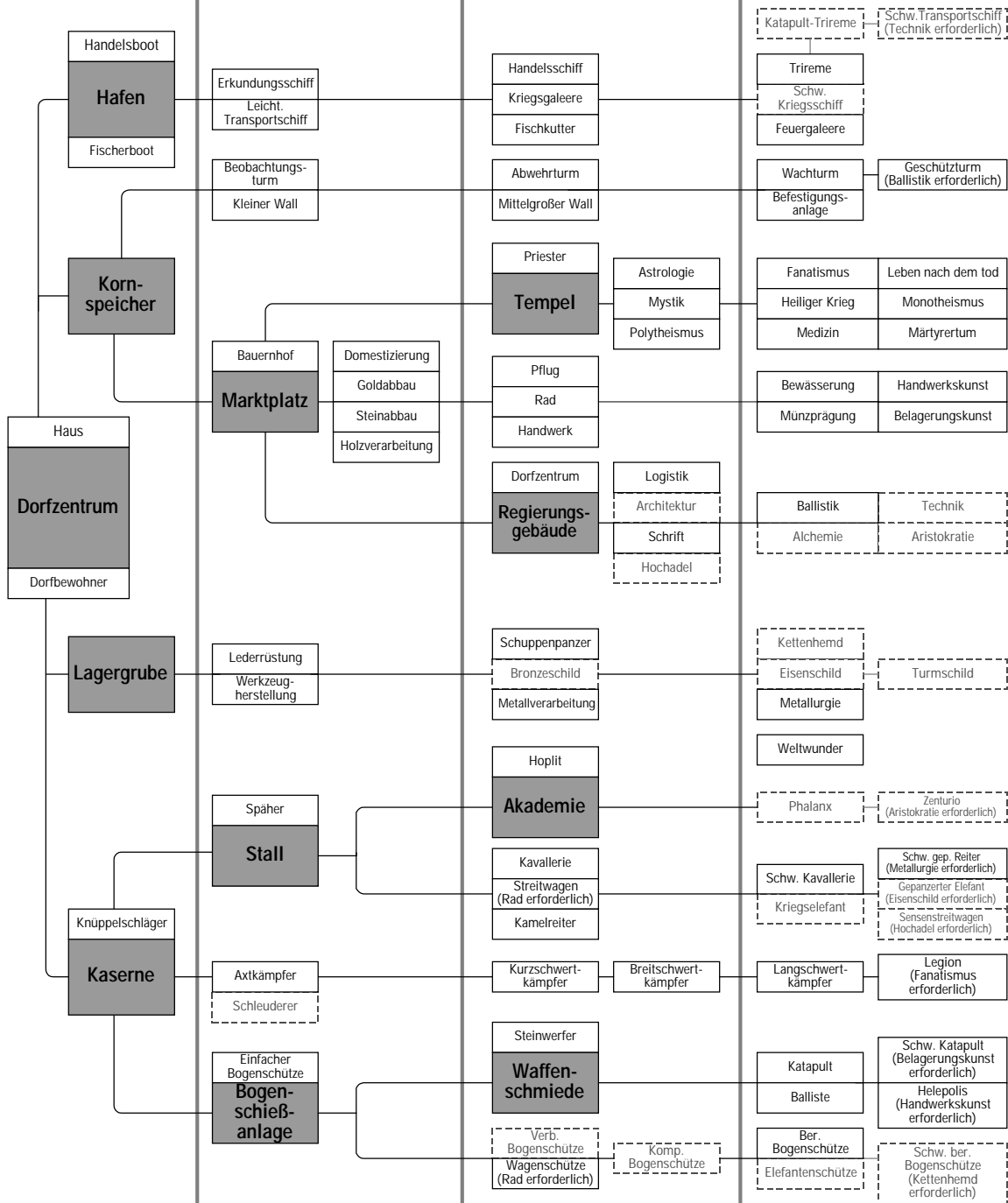
- Bogenschützen haben höhere Feuergeschwindigkeit (der Wert bleibt wie in Age of Empires 1.0: Änderungen sind nach Druck der Originaldokumentation erfolgt).
- Dorfbewohner 30% schneller.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

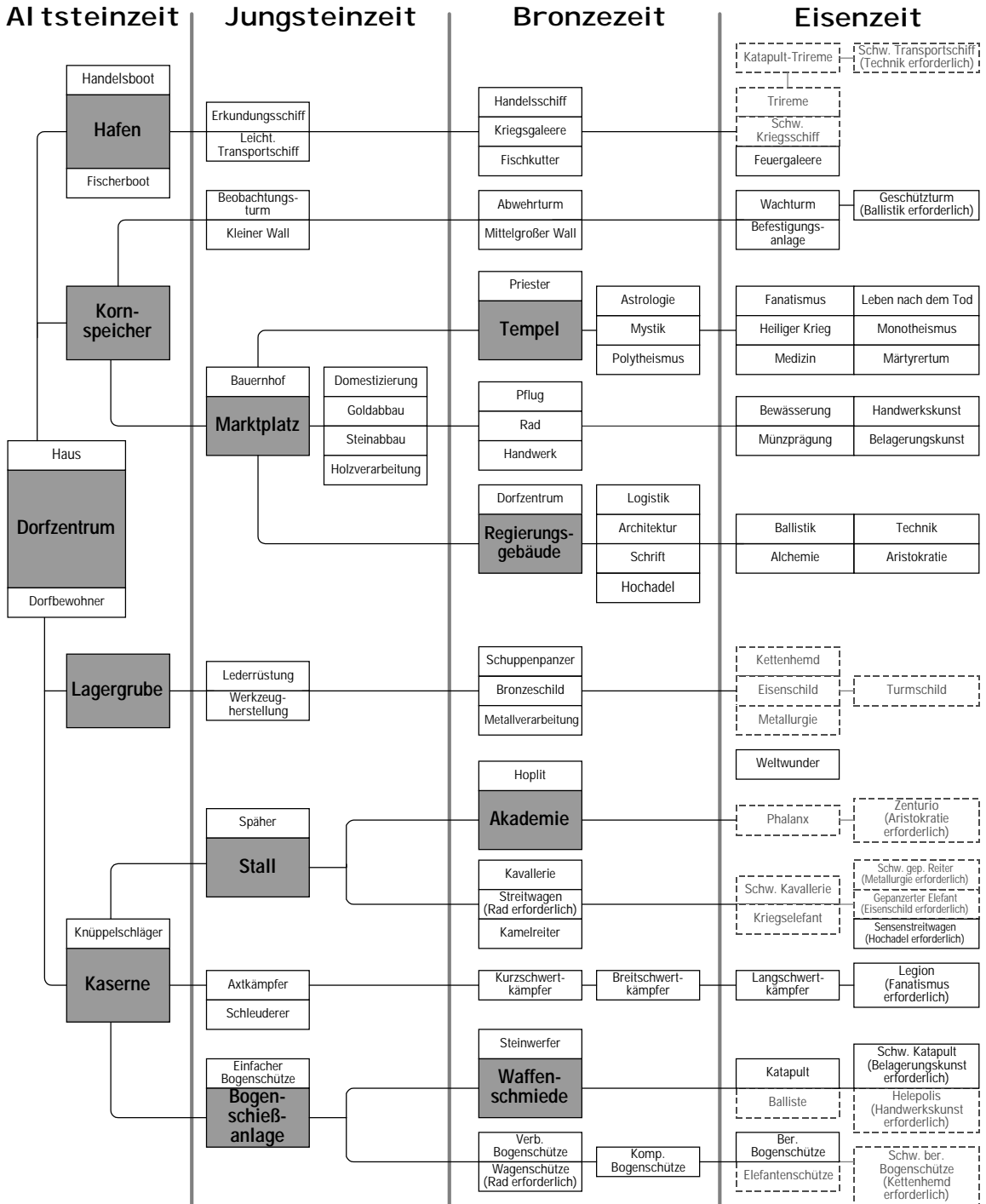
Bronzezeit

Eisenzeit



Babylonier

- Lebenspunkte für Wall und Turm verdoppelt.
- +30% Erholungszeit für Priester.
- +30% Steinförderung.



Karthager

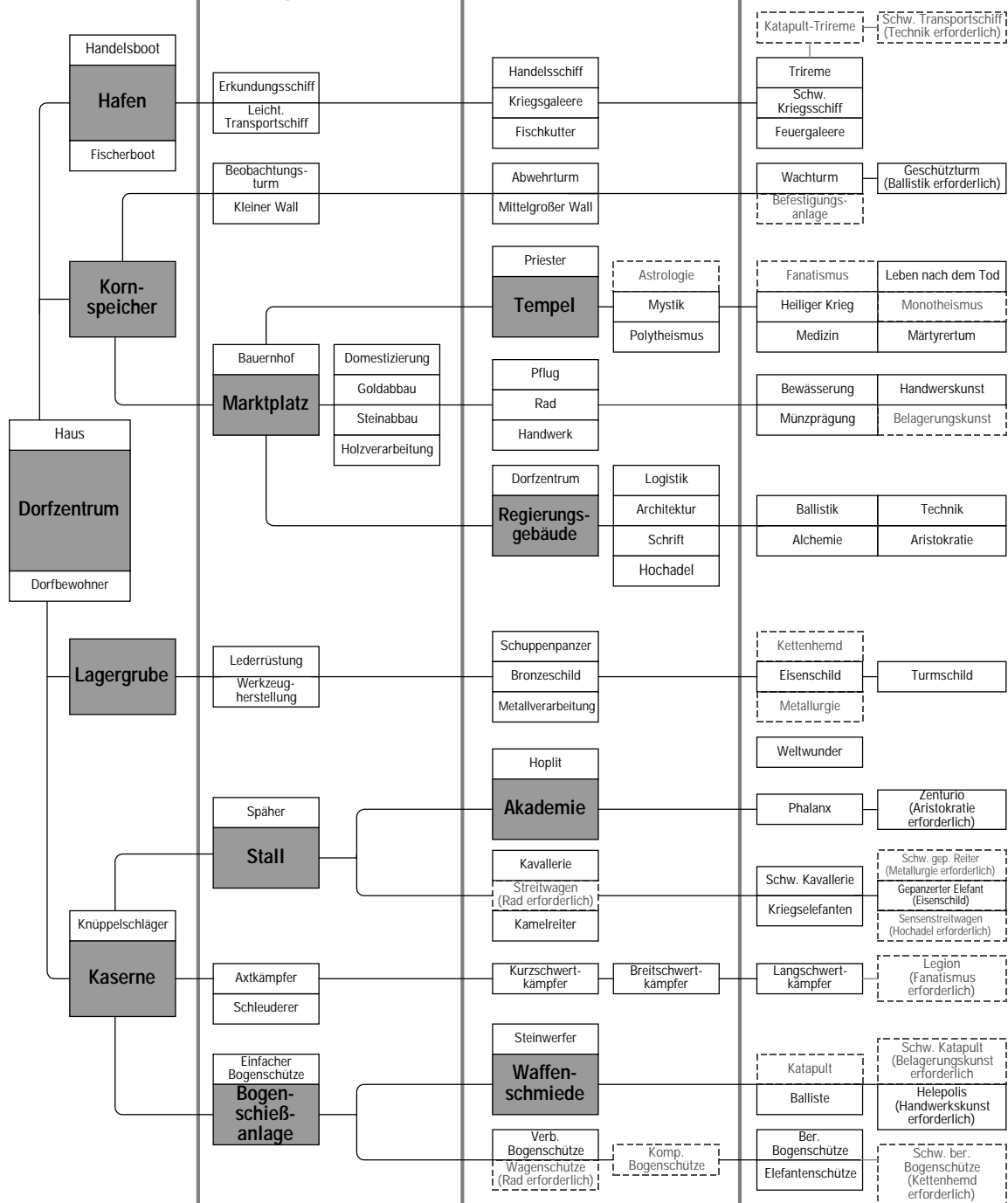
- Transporte 30% schneller
- +25% Angriffsstärke für Feurgaleere.
- +25% Lebenspunkte für Akademieeinheiten und alle Elefanteneinheiten.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Ägypter

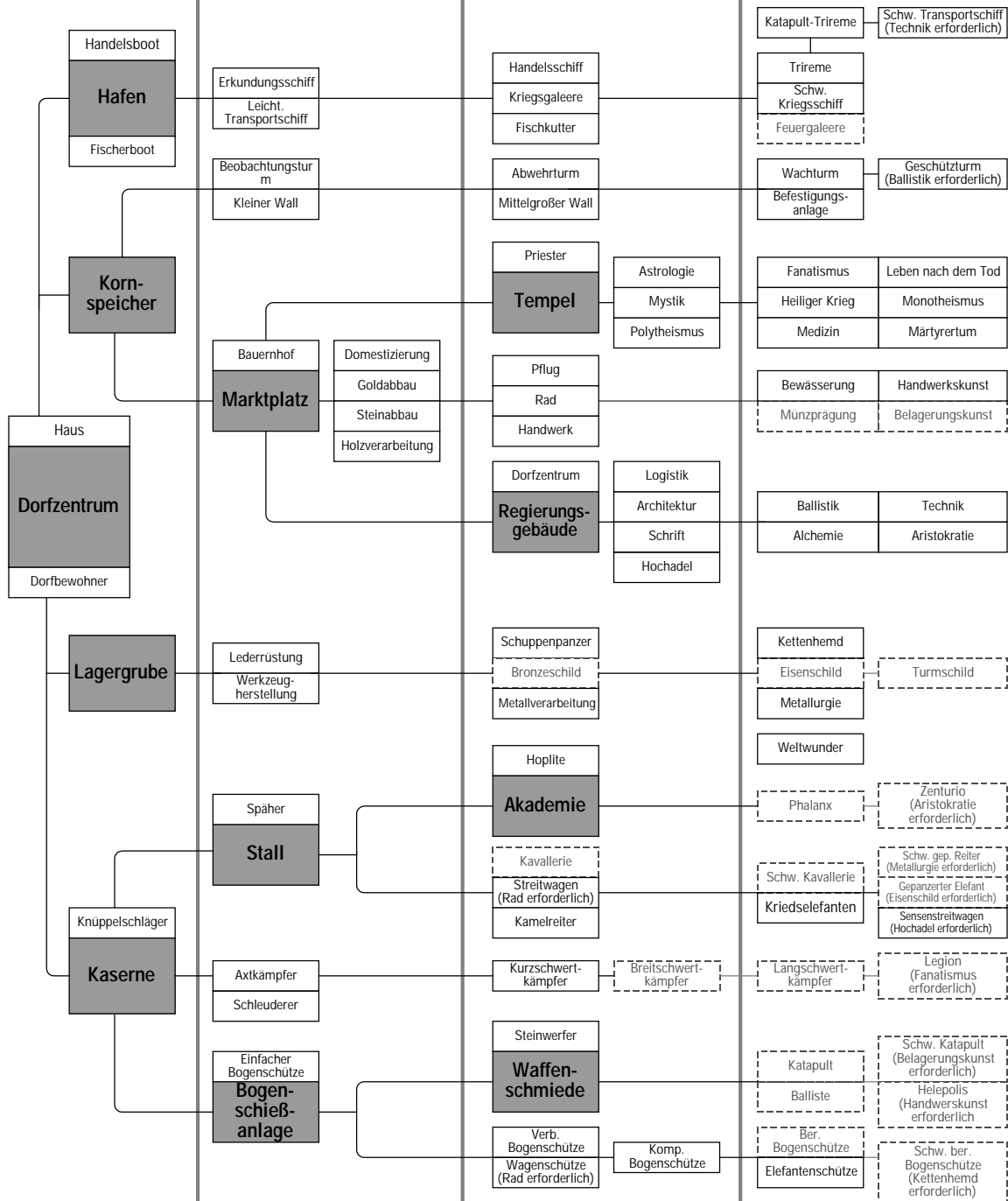
- +20% Goldgewinnung
- +33% Lebenspunkte für Streitwagen, Sensenreitwagen und Wagenschütze.
- +3 Reichweite für Priester.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

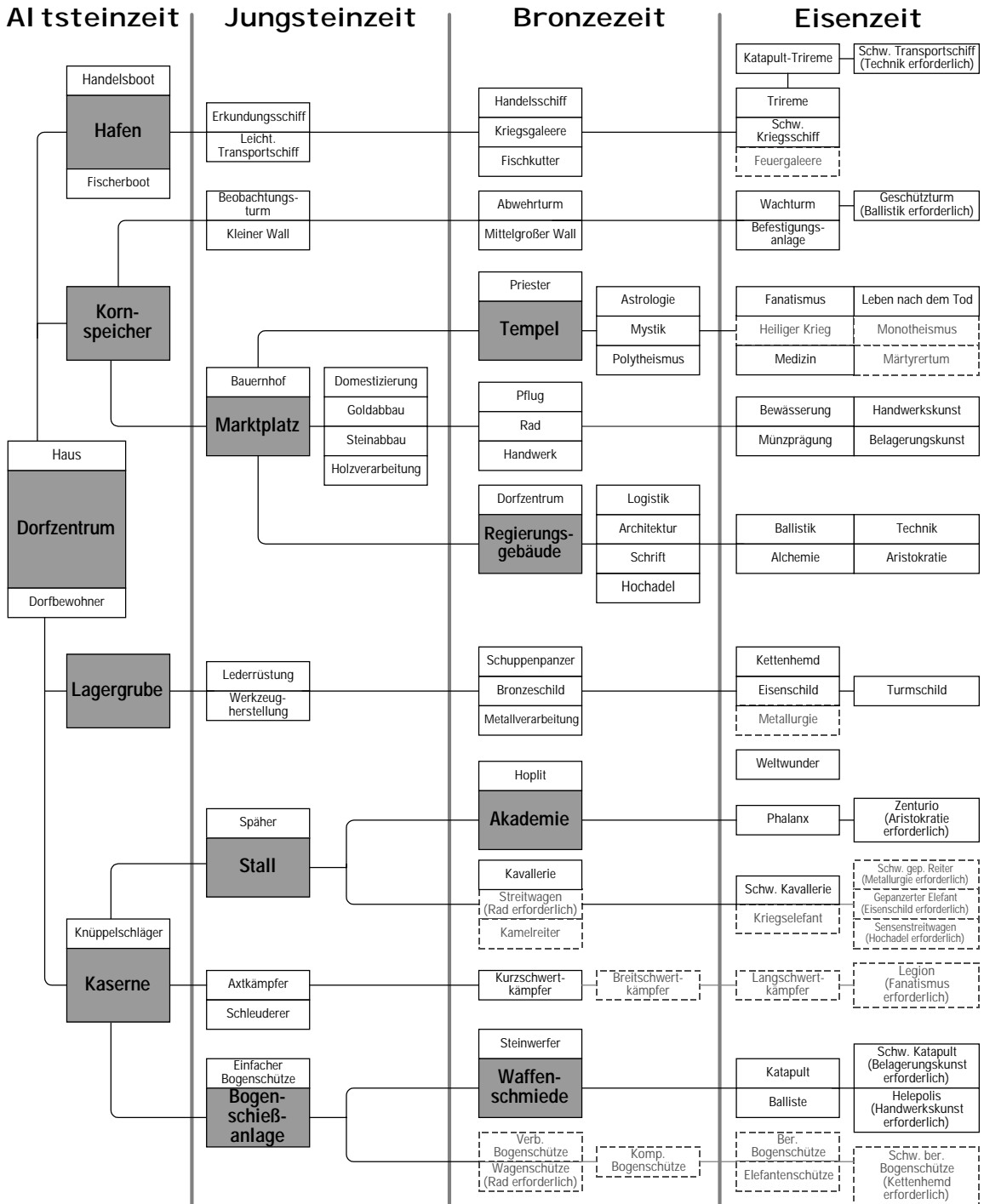
Bronzezeit

Eisenzeit



Griechen

: Hoplit, Phalanx und Zenturio 30% schneller.
Kriegsschiffe 30% schneller.



Hethiter

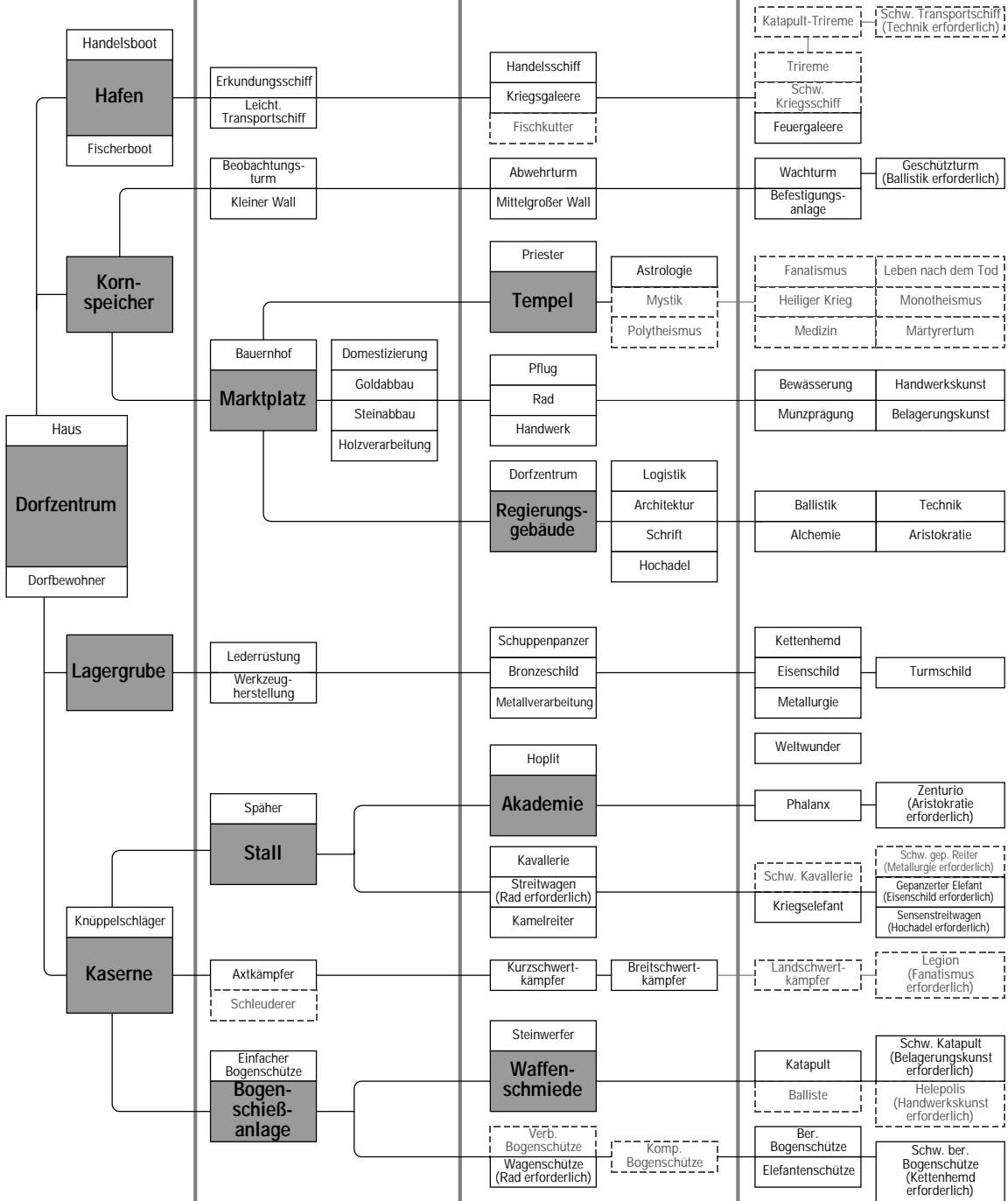
- : Lebenspunkte für Steinwerfer, Katapult und Schweres Katapult verdoppelt.
- : +1 Angriffsstärke für Bogenschützeneinheiten.
- : +4 Reichweite für Kriegsschiff (außer Feurgaleere).

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Mazedonier

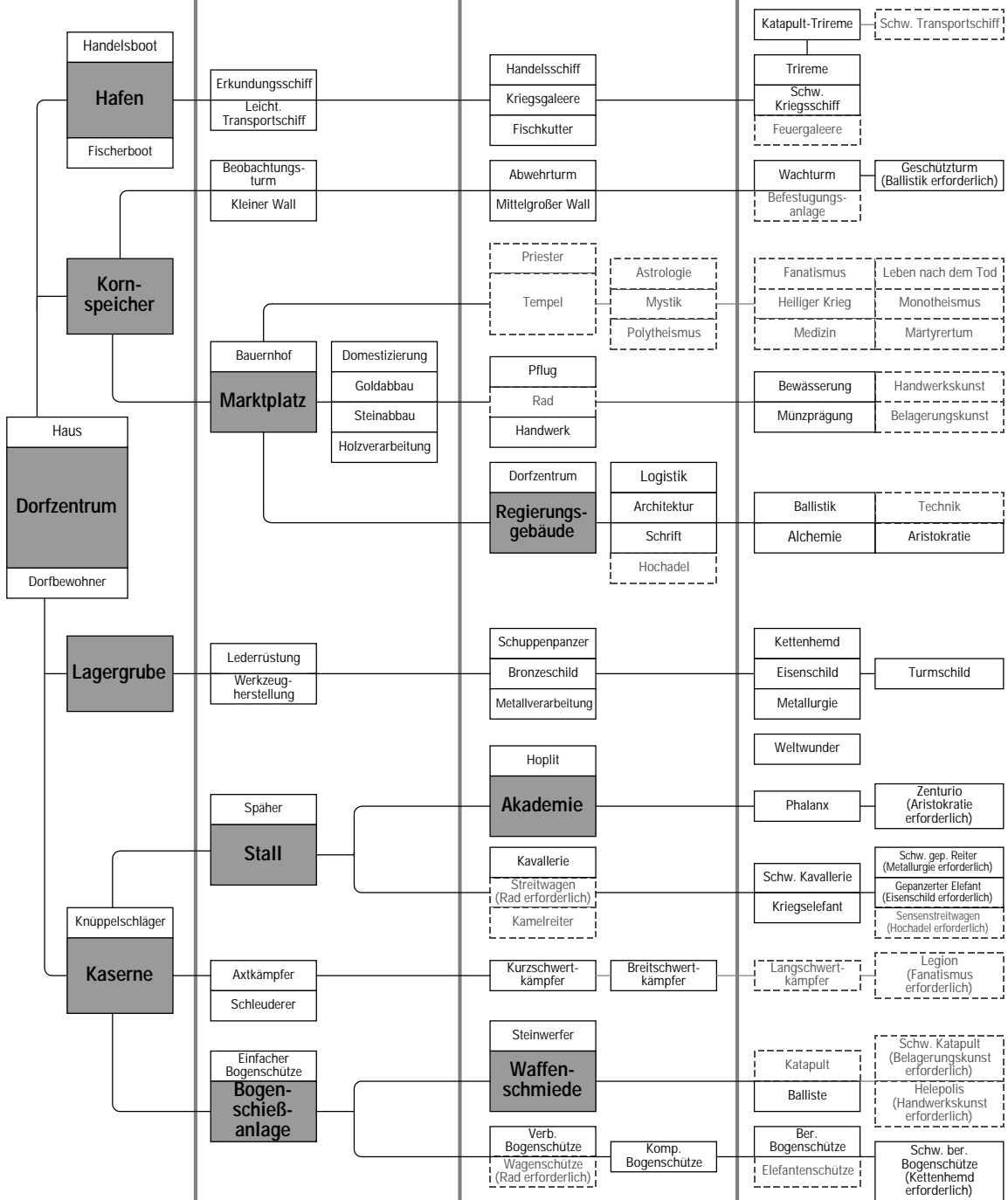
- +2 Durchschlagspanzerung für Akademieeinheiten.
- +2 Sichtweite für Einheiten ohne Reichweite.
- -50% Kosten für Waffenschmiede.
- Einheiten gegenüber Bekehrung 4-mal mehr resistent.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Minoer

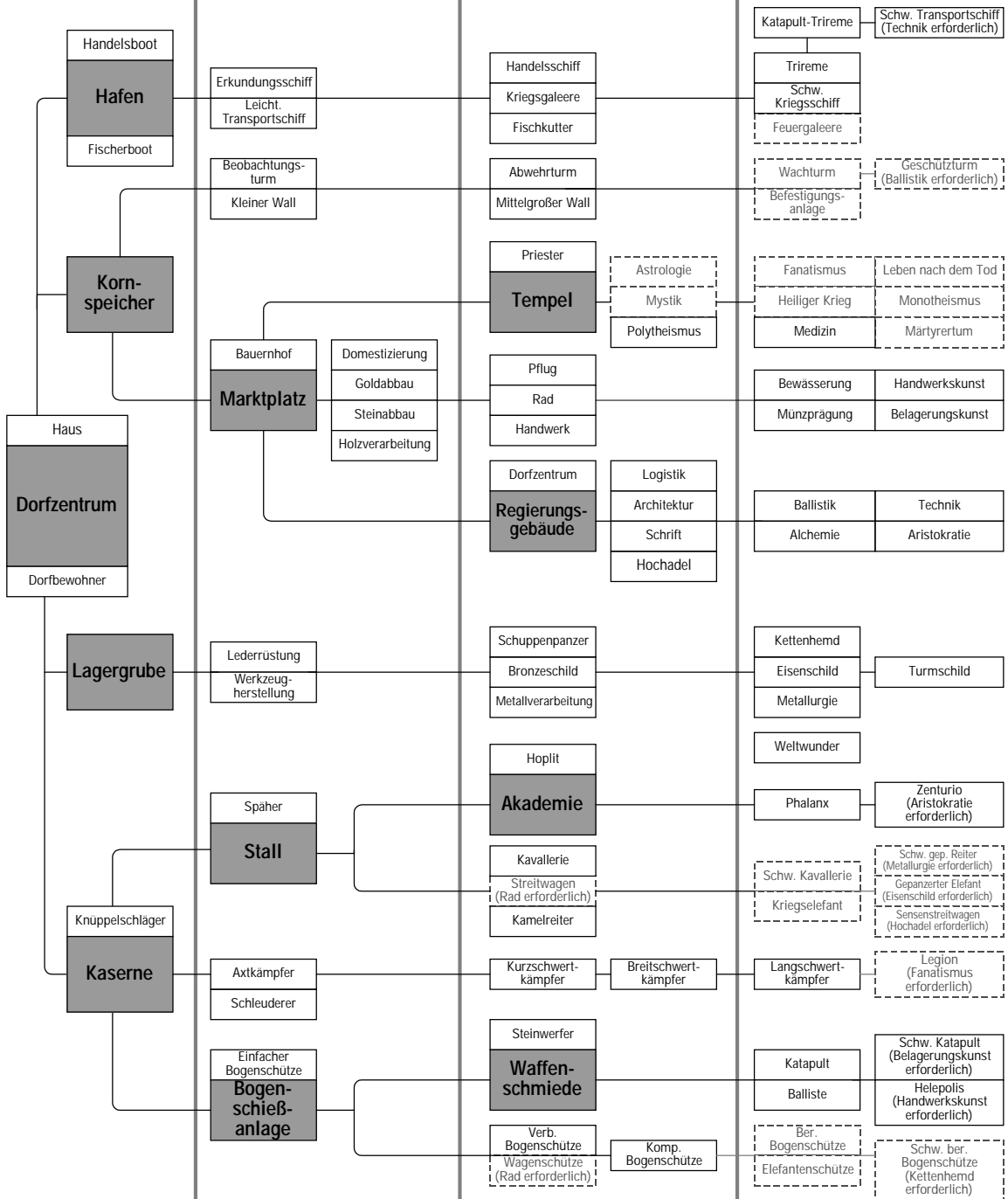
- -30% Kosten für Schiffbau.
- +2 Reichweite für Kompositbogenschützen.
- +25% Landwirtschaftsproduktion.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Palmyrer

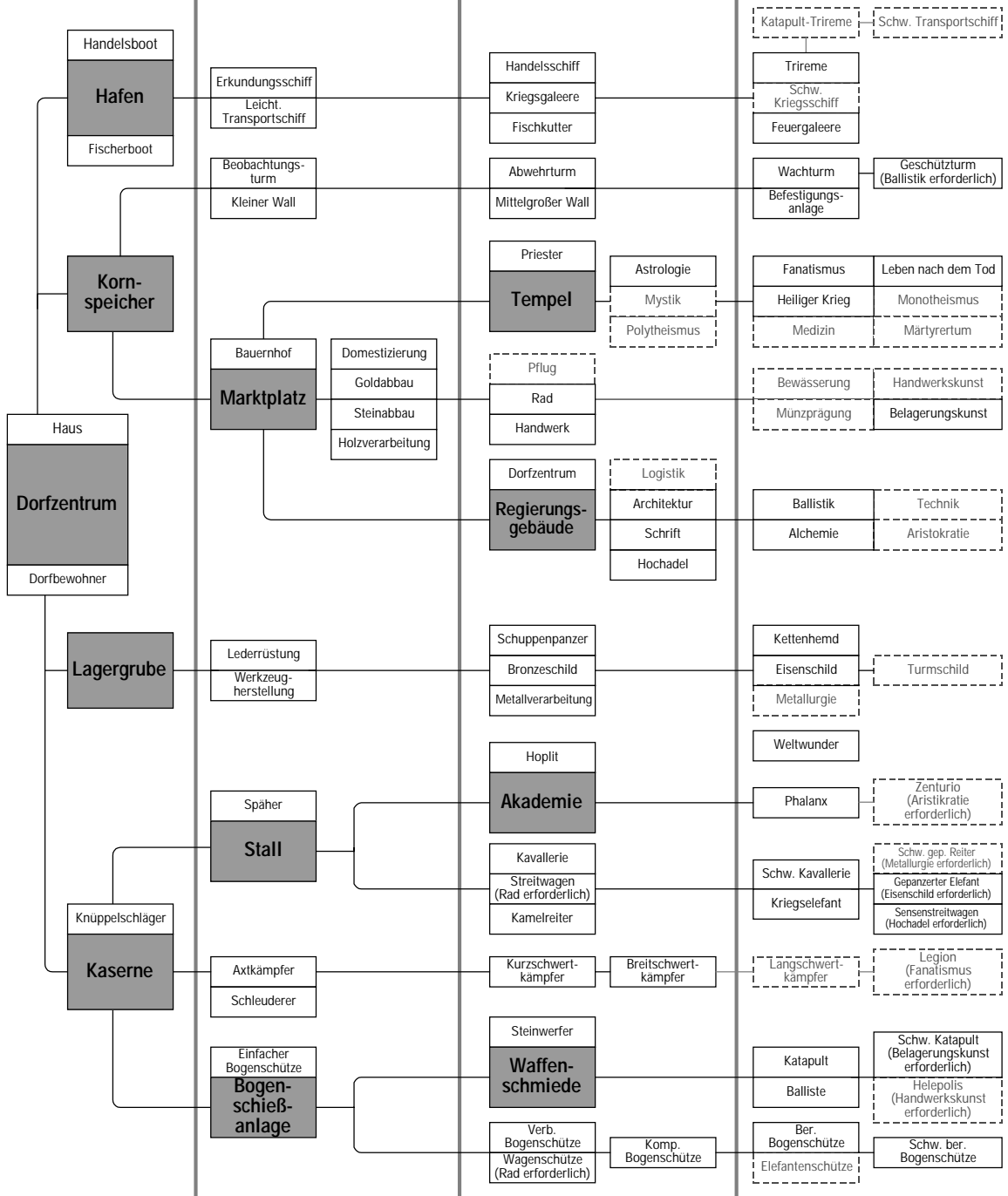
- Keine Tributzahlungen.
- Goldmenge pro Handelsreise verdoppelt.
- Dorfbewohner kosten 50% mehr, haben Rüstungen und arbeiten 20% schneller.
- Kamelreiter 25% schneller.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

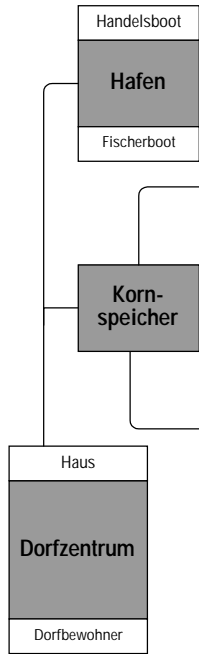
Eisenzeit



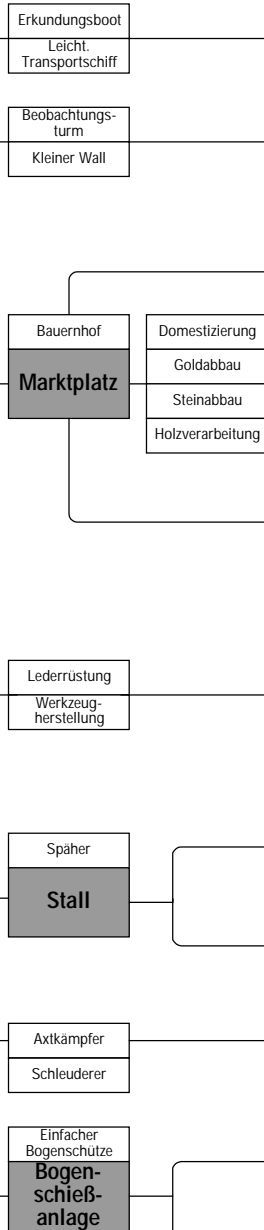
Perser

- +30% Jagdleistung.
- Kriegselefant, Gepanzerter Elefant und Elefantenschütze 50% schneller.
- +50% Feuergeschwindigkeit für Trireme.

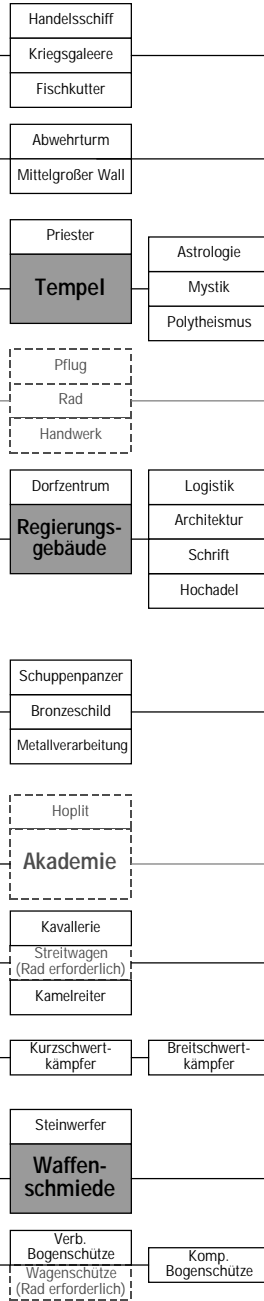
Altsteinzeit



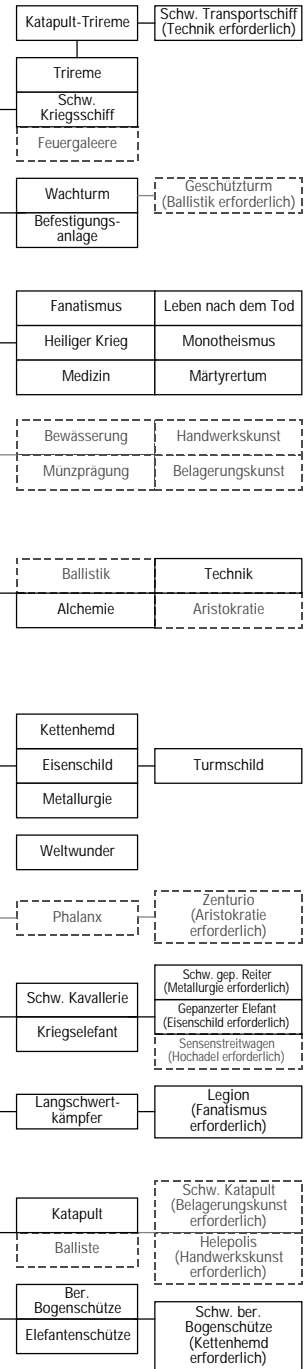
Jungsteinzeit



Bronzezeit



Eisenzeit



Phönizier

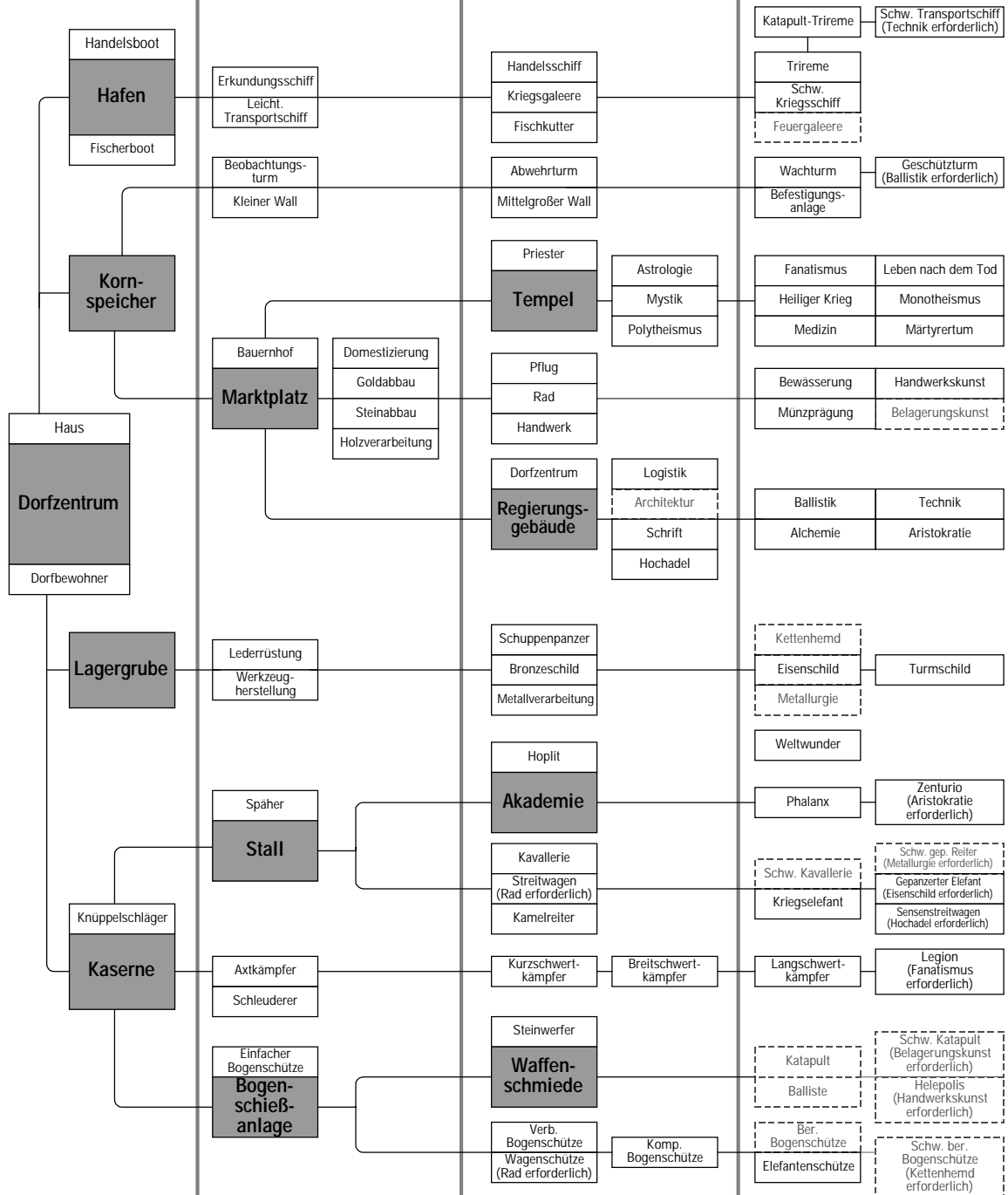
- 25% Kosten für Kriegselefant, Gepanzter Elefant und Elefantenschützen.
- +30% Holz fallen.
- +65% Feuergeschwindigkeit für Katapult-Trireme und Schweres Kriegsschiff.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Römer

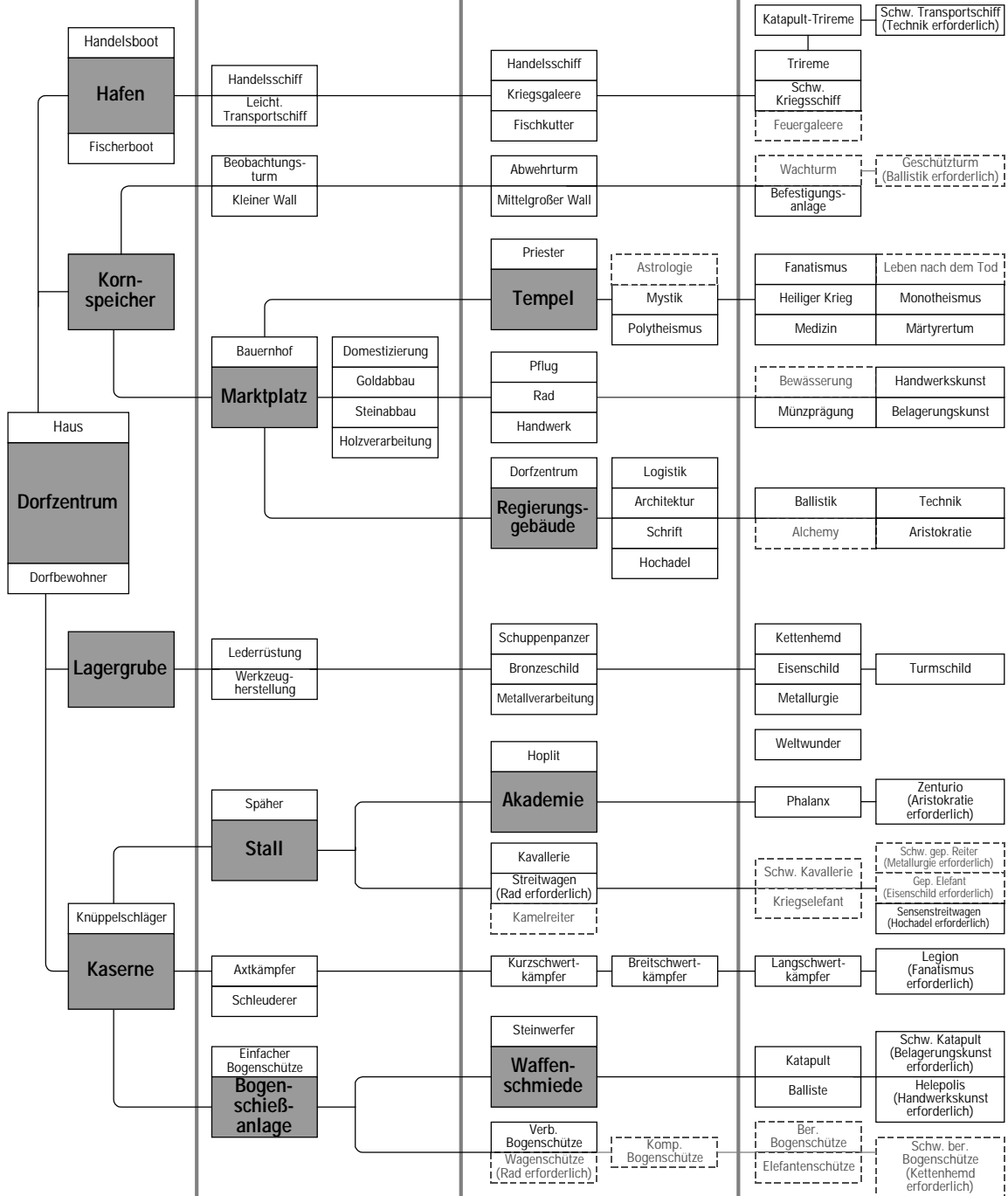
- -15% Kosten für Gebäude, außer Türme, Wälle und Weltwunder.
- -50% Kosten für Türme.
- +33% Angriffsgeschwindigkeit für Schwertkämpfer.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Shang

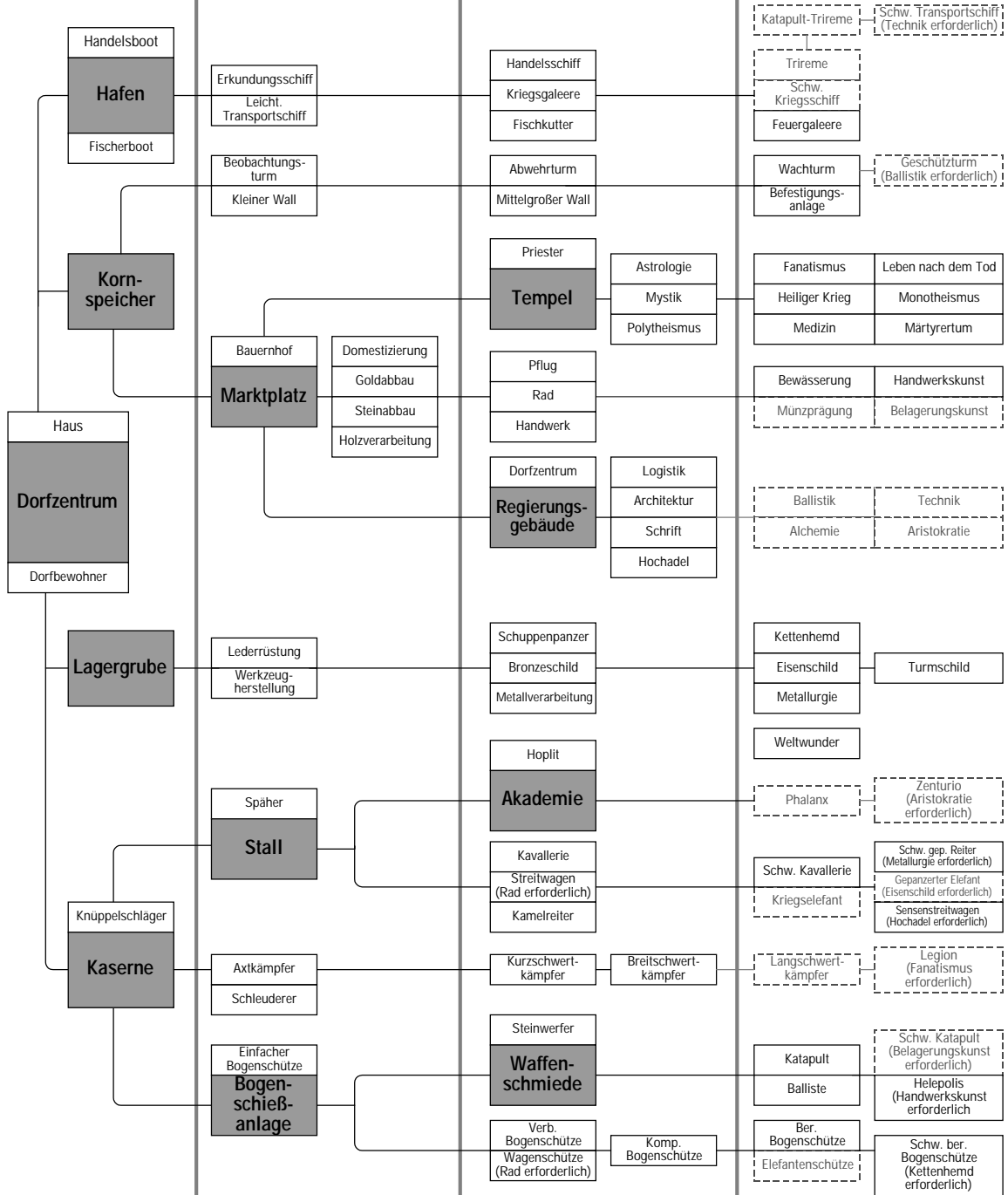
- -30% Kosten für Dorfbewohner.
- Lebenspunkte für Wall verdoppelt.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Sumerer

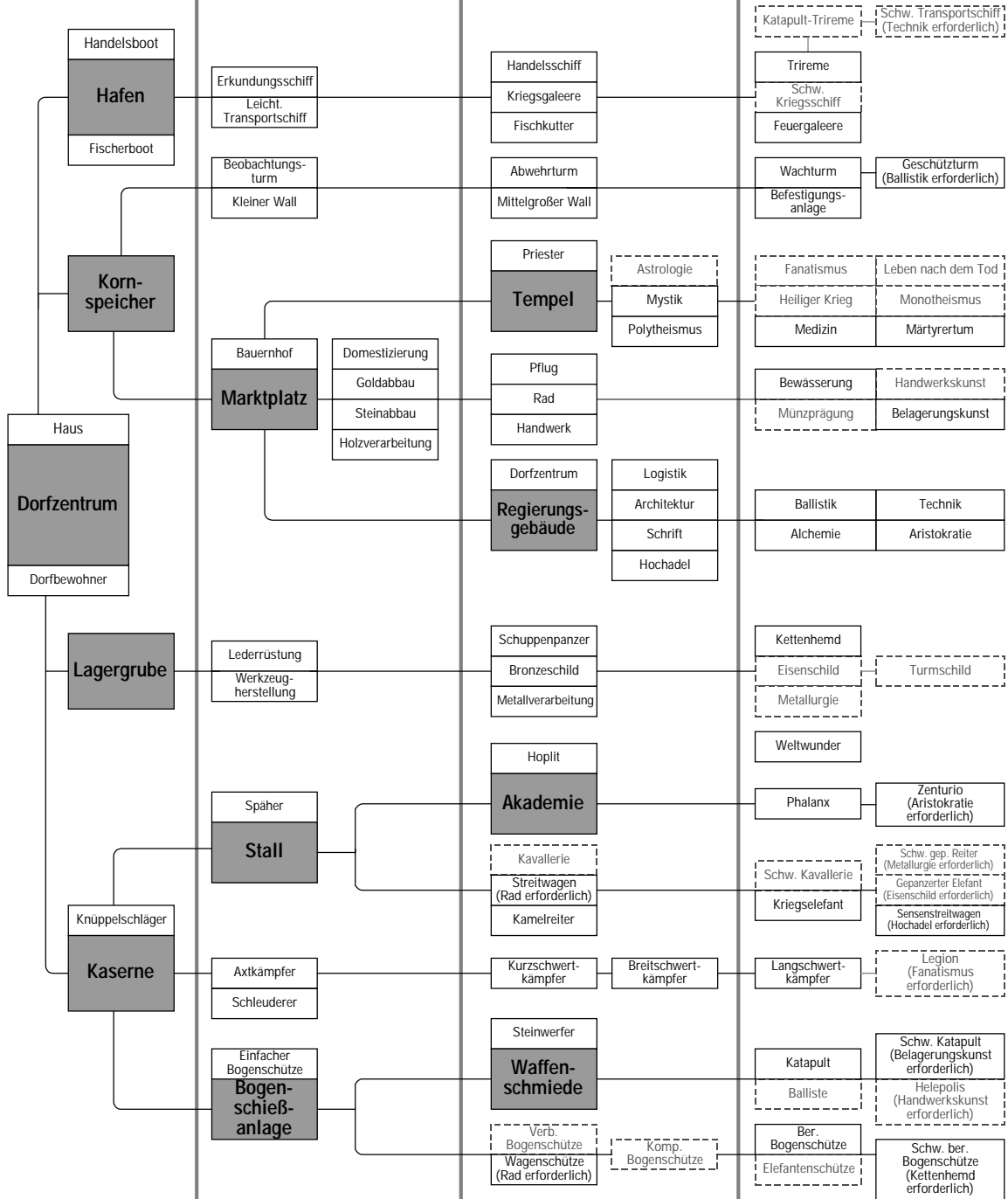
- +15 Lebenspunkte für Dorfbewohner.
- +50% Feuergeschwindigkeit für Steinwerfer, Katapult und Schweres Katapult.
- Landwirtschaftsproduktion verdoppelt.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Yamato

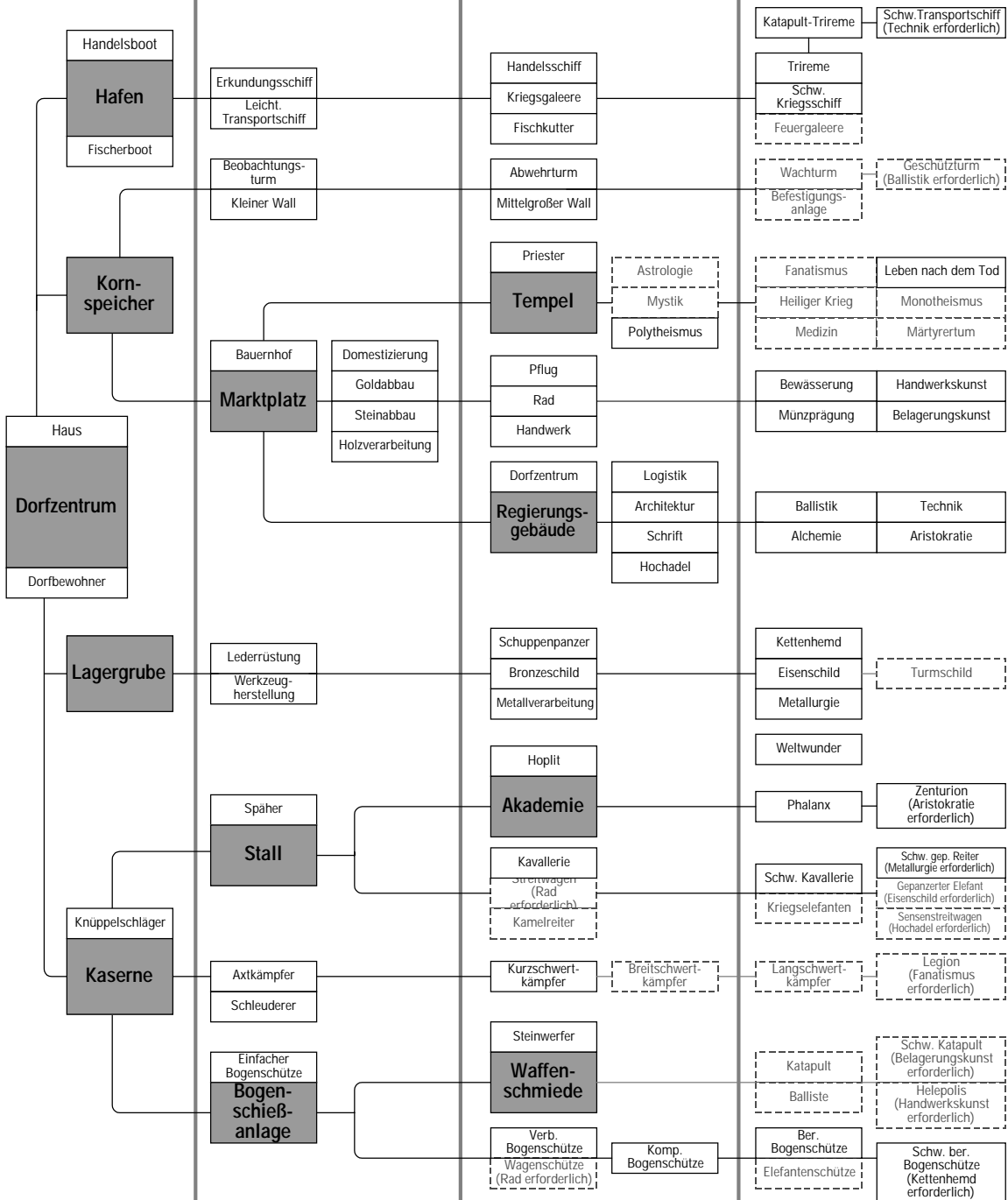
- -25% Kosten für berittene Bogenschützen, Späher, Kavallerie, Schwere Kavallerie und schwer gepanzerte Reiter.
- Dorfbewohner 30% schneller.
- +30% Lebenspunkte für Schiffe.

Altsteinzeit

Jungsteinzeit

Bronzezeit

Eisenzeit



Age of Empires Expansion Impressum

Ensemble Studios

Design
Sandy Petersen

Programmierung
Tim Deen - Lead
Angelo Laudon
Dave Pottinger
Matt Pritchard
Paul Bettner

Grafik
Scott Winsett - Lead
Duane Santos
Duncan McKissick
Herb Ellwood
Thonny Namuongo

Klangproduktion
Chris Rippy - Lead

Musikproduktion
Stephen Rippy - Lead
David Rippy

Verwaltung
Nellie Sherman

Vertrieb
Bob Wallace
Brian Moon

Produktion
Harter Ryan - Lead
Brian Sullivan
Tony Goodman

Szenarios
Bruce Shelley
Chris Rippy
Greg Street

Qualitätssicherung
und Test
Chris Campbell - Lead
Chea O'Neill, Chris Van Doren,
Don Gagen, David Lewis, Ian Fischer,
John Evanson, Mark Terrano,
Mario Grimani, Sean Wolff
Trey Taylor

Technischer Internet-Support
Mike McCart

Microsoft

Programmmanagement
Tim Znamenacek
Ian Buck

Planung
Edward Ventura

Produktmanagement
Chris Di Cesare

Leitung Technischer
Support
Steve Kastner

Testleitung
James Evans
Mark Thomas

Test
Jason Brown
Carl Bystrom
Francis Crick
Jeremy Hill
Andy Kriger
James Mayo
Josie Nutter
Eric Spunaugle
Luis Barriga
Recon Test Team

Hardwarekonfiguration
Paul Gradwohl
Harold Ryan

Spieltest
Darin Boe
Robert Howg
Paul Skavland
Juan-Lee Pang

Japanische
Funktionstests:
Chris Ganje

Beta-Koordination
Matt Alderman

Spielanweisungen
Kelly Bell

Historische Texte
Bruce Shelley

Herausgeber
Amy Robison

Computergrafik
Connie Braat

Druckdesign
JoAnne Williams

Lokalisierungs-
management
Laurence K. Smith
Peter Connelly
Paul Delany
Yuko Yoshida

Setup-Entwicklung
Rich Eizenhoefer
Chris Haddan

Art Director
Douglas Herring

Jurist
Jeff Koontz

Management
Jo Tyo
Stuart Moulder
Alan Hartman
Edward Ventura
Matt Gradwohl
Craig Henry